

Mediert ungdom

Identitet og digital-literacy på MySpace og FanFiction

Ragna Synnøve Gretesdatter Aarum



Matsteroppgave i pedagogikk. Allmenn studieretning.

Utdanningsvitenskaplige fakultet

Pedagogisk forskningsinstitutt

UNIVERSITETET I OSLO

01.06.08

SAMMENDRAG AV MASTEROPPGAVEN I PEDAGOGIKK

Tittel: Mediert ungdom. Identitet og digital-literacy på MySpace og FanFiction.

Av: Ragna Synnøve Gretesdatter AARUM

Eksamen: Master i pedagogikk. Allmenn studieretning. **Semester:** Våren 2008

Stikkord:

- Mediepedagogikk
- Tekst
- Literacy
- Identitet
- Sosialkonstruksjonisme
- Diskursteori

Sammendrag

Problemstilling/tema:

I denne masteroppgaven ser jeg nærmere på hvordan ungdom iscenesetter og konstruerer identitet og utvikler digital-literacy gjennom bruk av Web 2.0. Videre tar jeg for meg hvordan skolen kan nyttegjøre seg slike deltakerdrevne nettsamfunn i læringsaktiviteter.

Jeg vil trekke fram eksempler på unges bruk av Web 2.0 som grunnlag for å diskutere. Disse eksemplene er hentet fra nettstedene MySpace.com og FanFiction.net. De vil stå for seg selv, og de vil ikke kunne generaliseres til å være allmenngyldige. På grunnlag av dette vil jeg altså ta for meg hvordan skoleverket kan la seg inspirere av Web 2.0 i læringsaktiviteter. I hvilken grad kan elevenes nyvunne literacies nyttiggjøres også i undervisningen?

Teorigrunnlaget:

Sosialkonstruksjonisme baserer seg på tanken om at det er vi mennesker som konstruerer virkeligheten. Vi tillegger våre fysiske omgivelser ulik mening, avhengig av vårt sosiale ståsted. Språket spiller en sentral rolle i konstruksjonen av den sosiale virkelighet (Gergen 2004).

Digitale medier har gitt oss ulike rom til å utforske og iscenesette ulike former for identitet. Jeg konverserer høflig med min sjef på nettet, men jeg bruker slang, forkortelser og smilefjes på MSN når jeg prater med venner.

Når det gjelder definisjonen av digital-literacy, ser jeg i likhet med Lankshear og Knobel: "...digital literacy as a shorthand for the myriad social practices and conceptions of engaging in meaning making mediated by text that are produced, received, distributed, exchanged etc., via digital codification (Lankshear & Knobel 2005).

Metode

En diskurs er en bestemt måte å omtale og forstå et utsnitt av verden på. Da det finnes flere måter å forstå verden på – avhengig av vårt sosiale, kulturelle, geografiske og økonomiske utgangspunkt – vil det finnes flere ulike diskurser rundt samme område (Winther Jørgensen & Phillips 1999). I oppgaven bruker jeg metaforene ”mitt tekstpalass” og ”flerstemmige FanFiction”.

Ved å omtale MySpace som et ”tekstpalass” ønsker jeg å danne et bilde av hvordan vi innreder og setter preg på vårt eget ”hjem” på Internett, med et utall varierte tekstuttrykk.

Metaforen *flerstemmig* eller *polyfon* – at flere stemmer veves sammen – passer godt på FanFiction: Tekstene som publiseres der er basert på allerede eksisterende historier, og åpne for tilbakemeldinger. Sluttresultatet rommer altså stemmene til både fanfiction-forfatteren, originalverket og andre FanFiction-brukere..

Resultater/hovedkonklusjoner:

I oppgaven viser jeg at ungdom i stor grad utvikler og markerer sin identitet på Internett. Web 2.0 kan sees på som den nye møteplassen. Ungdom henger i større grad på Internett enn på kiosken på hjørnet. Og der man tidligere markerte tilhørighet og ble satt i bås ved å iføre seg v-genser eller gå med hanekam, er det i dag vel så viktig hvordan du ”uniformerer” deg på MySpace-siden din.

Å iscenesette seg på denne måten krever en blanding av teknisk og sosial kompetanse. Digital-literacy på Internett kommer til uttrykk gjennom den sosiokulturelle forståelsen av diskursen på det aktuelle nettstedet. Brukerne har satt seg inn i diskursen, og bruker seg selv til å kommunisere, tilpasse, organisere og evaluere. Nettopp fordi de behersker diskursen. På Internett viser du hvem du er bl.a. gjennom publisering av lyd- og bildemateriale. Dette krever at du har de ”rette” referansene avhengig av hvem du ønsker å kommunisere med, samtidig som du behersker en rekke praktiske ferdigheter som publisering og redigering av lyd, bilde og video.

I tillegg til denne evnen til å kommunisere gjennom nye kanaler, viser mange en skapervilje og kreativitet som er ettertraktet i skoleverket. Både gjennom en scrapbook-sjanger som vi finner på MySpace, og mer eksplisitt historiefortelling på steder som FanFiction.net.

På FanFiction skaper brukerne sine egne historier, karakterer og plott, basert på egne interesser, og videreutvikler og endrer disse basert på uformelle tilbakemeldinger fra andre, likeverdige brukere. De iscenesetter seg selv gjennom det de skriver, og lærer samtidig en hel masse, som sjangerforståelse, dramaturgi og å forholde seg til ulike mottakere.

Denne formen for læring og kommunikasjon ligger i mange tilfeller tett opptil det man ønsker å formidle gjennom skoleundervisning. Men på Internett foregår det altså frivillig, og uten at det oppfattes som arbeid. Er det så mulig å trekke denne kompetansen og interessen fra fritiden og inn i skolehverdagen?

Skriftkulturen har tradisjonelt ligget som grunnlag for de fleste aktiviteter og prosesser i skoleverket. Men tekstbegrepet har gjennomgått en utvikling de senere årene, fra å først og fremst handle om skrift, til også å inkludere bilder, film, tabeller m.m. På samme måte er det viktig å innse at digitalkompetanse er langt mer enn teknologisk kunnskap. I tillegg til undervisning i konkrete ting som touch-metoden, Internettsøk og bildebehandling, bør man også vie plass til menneskets rolle i en digital kultur, gjennom emner som kildekritikk, sosiale koder og aktiv deltakelse (Tønnessen 2007).

Skolen bør absolutt la seg inspirere av Web 2.0, uten at det betyr at man ukritisk skal adoptere disse Internettssidene. Det er viktig å ikke ”stjele” ungdommens fritidssysler, eller gi inntrykk av at man overvåker møteplassen deres, men ved aktivt å la elevene ta i bruk sine interesser og kunnskapsområder, kan undervisningen virke mer inkluderende og relevant. Selv ville jeg mye heller lage Henrik Ibsens MySpace-side, eller en Facebook-gruppe for Den franske revolusjonen, fremfor en veggavis om det samme temaet.

Og det er ikke bare publiseringsformen og diskursen fra Web 2.0 som kan tas i bruk. Et vel så viktig element er det å gi og få respons, og å videreutvikle arbeidet sitt på grunnlag av dette: Kanskje elevene kan publisere skoleoppgaver på egnede nettsteder, og dermed få

umiddelbar, spontan og uformell tilbakemelding fra sine likesinnede, som et supplement til den faglige tilbakemeldingen fra en autoritetsperson, som læreren tross alt er?

If you're not on MySpace, you don't exist

Skylar, 18

Forord

Takk Hans Christian Arnseth, du er egentlig *too cool for school*. Din brede kunnskap om ungdom, digital kompetanse, og ikke minst populærkultur har gitt meg mye. Tusen takk for all hjelp, Frode Sabel Torkelsen, uten deg – ingen oppgave. Magnus Hontvedt - du lyste opp de slitsomme Blindern-dagene, takk. Takk, Lina, Suzanne, Tonje og Nina. Takk til PFI og Helga Eng. Størst av alt takk, mamma, pappa og min kjære Håkon.

Ragna Synnøve Gretesdatter Aarum

Blindern, 25.05.08

Til Birgit Aarum (1919-2006)

Bestemor, førskolelærer og barnehageveteran.

Innhold

1.	INNLEDNING.....	1
1.1	OPPGAVENS STRUKTUR.....	7
2.	SAMFUNNSMESSIGE TENDENSER	9
3.	IDENTITET OG LITERACY	12
3.1	SPRÅKET KONSTITUERER IDENTITETEN	13
3.1.1	<i>Posisjonering.....</i>	<i>13</i>
3.1.2	<i>Refleksivitet.....</i>	<i>14</i>
3.2	LITERACY.....	16
3.2.1	<i>Digital-literacy</i>	<i>18</i>
3.3	TEKST	20
3.3.1	<i>Internett-tekster</i>	<i>20</i>
4.	METODOLOGI.....	23
4.1	DISKURSTEORI	24
4.2	METODISK TILNÆRMING	27
4.2.1	<i>Metaforer.....</i>	<i>27</i>
4.2.2	<i>Sensitizing concepts – analysestrategi.....</i>	<i>28</i>
4.2.3	<i>Validitet – analytisk generalisering.....</i>	<i>29</i>
5.	WEB 2.0	31
6.	MYSPACE.....	35
6.1	”MITT TEKSTPALASS”	39
6.1.1	<i>Bilder på MySpace.....</i>	<i>39</i>
6.1.2	<i>Blogging på MySpace.....</i>	<i>45</i>
6.1.3	<i>Kommentartråder på MySpace.....</i>	<i>48</i>

7.	FANFICTION	52
7.1	TYPEN FANFICTION.....	53
7.2	”FLERSTEMMIGE FANFICTIONS”	55
7.2.1	<i>Crossover-historie</i>	56
7.2.2	<i>“Pick me. Choose me. Love me.”</i>	59
8.	WEB 2.0 OG LÆRING	65
9.	KONKLUSJON.....	70
10.	REFERANSER.....	75
11.	VEDLEGG.....	80

1. Innledning

Min lillesøster på 15 år gjør lekser på Classfronter mens hun spiller The Sims, laster ned musikk, sjekker MySpace og Facebook, chatter med venner på MSN, har TV-en på i bakgrunnen, mp3-spilleren på øret, og - selvfølgelig - en ny fancy mobiltelefon med kamera liggende på skrivebordet. Mamma og pappa følger med for de er også henrykt over nye digitale medier. Mitt barndomshjem er ikke som det var. Internett og andre digitale medier har blitt en viktig ingrediens i huset.

Det første jeg gjør når jeg står opp om morgenen er å sende SMS for å avtale dagens kaffe, kino, trening, øl eller tur. Deretter skruer jeg på mac-en og går på Internett for å sjekke e-post og nettavisene. I hjemmet vårt produserer vi tekst hver dag fra vi står opp til vi legger oss. Vi sender e-post, SMS, MMS, prater på MSN, synger Sing Star, oppdaterer bloggene, Facebook- og MySpace-sidene våre og skriver beskjeder på underskog.no. IKT (informasjons- og kommunikasjonsteknologi) har altså blitt en av hovedingrediensene i mitt hjem.

Ungdom har gjentatte ganger blitt skildret som særskilt mottagelige i forhold til hva som rører seg i tiden. Unge mennesker tar raskt til seg nye trender og moteretninger. De digitale tråder strekker seg særlig mot barna og ungdommen. Det moderne - Det Nye - rettes mot dem (Frønes 1998). På 80-tallet sa foreldrene våre at vi fikk firkanta øyne av å se på TV. I dag er foreldre bekymret over firkanta øyne og voldseksponering gjennom dataspill, og flat tommel etter en hard SMS- eller Wii-dag. "Sesam generasjonen" er de som vokst opp rundt årtusenskifte – de så Sesam stasjon i førskolealder og hadde mobiltelefon med største selvfølgelighet i tenårene (Tønnessen 2007, Jenkins 2006).

Internett har blitt et etablert "rom" hvor mennesker presenterer seg selv, møter andre, knytter vennskap og/eller utfører skolearbeid. De fleste norske barn vokser opp med tilgang til Internett. Internett har blitt et sted hvor ungdommen møtes og utveksler opplevelser og erfaringer gjennom ulike kanaler som hjemmesider, praterom og diskusjonsfora. Tekstproduksjonen som finner sted på nettet er ofte multimodal, det vil si at den trekker på flere sjangere og ulike uttrykk som bilde, skrift, video, animasjon og blant annet lyd (Svennevig 2001).

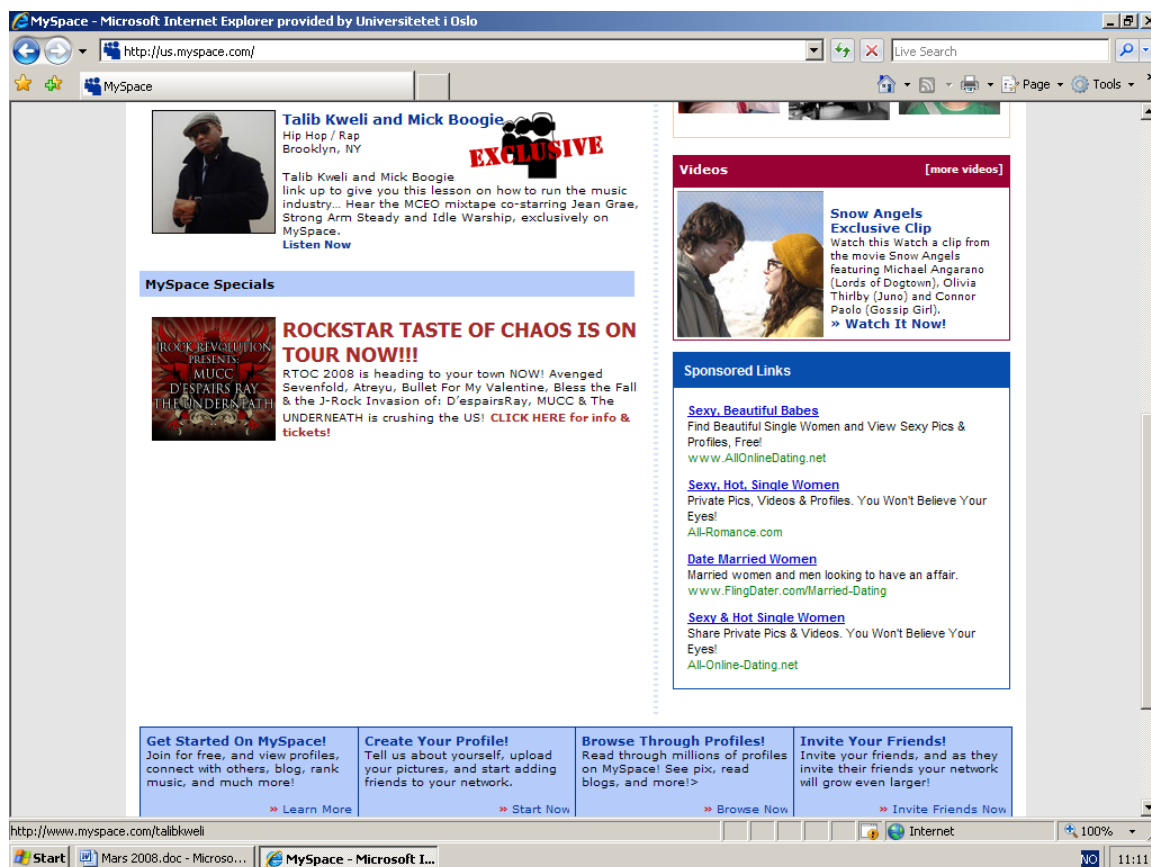
Innenfor pedagogisk medieforskning varierer reaksjonene på nye medier fra overdreven pessimisme til ukritisk optimisme når det gjelder synet på nyere mediers betydning (Buckingham 2003:18-20). Kristen Drotner (Drotner 1992:42-61) sier: det virker som hver gang et nytt medium blir presentert oppstår det en "historisk amnesi", en form for moralsk panikk. Den samme tendensen har man også sett i forhold til Internett. Til å begynne med var man skeptisk til at barn og unge skulle sitte bak dataskjermer hele dagen lang. Siden har noen forskere fått øynene opp for Internettets kreative og effektive løsninger, samvær på tvers av land og kontinenter, kunnskapsdannelse og demokratisk deltakelse (Drotner 1992, Buckingham 2003).

Pedagoger og andre som er interessert i ungdommers sosialisering, trenger mer kunnskap om hvordan unge bruker Internett. Det gjelder alt fra Internett for skolebruk til sider som deiligst.no - en Internettside hvor unge legger ut bilder av seg selv halvnakne i sexy positur. Vi trenger å vite mer om hvordan unge bruker Internett, fordi Internett er en viktig del av barn og unges oppvekst, av deres sosiale og kulturelle sosialisering (Buckingham 2000).

Det er blant annet én nettside som har vist seg å bli meget populær i Nord-Amerika og etter hvert også andre steder av verden: MySpace.com. For en tid tilbake kom en venn av meg med dette utsagnet:

"Shit ass, alle er på MySpace om dagen. "MySpace blir jo bare større og større og mer og mer populært. Mon tro hvorfor?", fortsatte han.

MySpace (www.myspace.com) fungerer som en slags hjemmeside for enkeltpersoner, grupper og musikkband. Siden MySpace først så dagens lys i 2003, har populariteten eksplodert. I Nord-Amerika finnes det knapt en tenåring uten en MySpace-side og populariteten i Europa øker. Internett siden har blitt allemannseie og kommersiell. Det er over 100 millioner medlemmer på MySpace (Dagens Næringsliv, Magasinet 2006:35), og ifølge MySpace selv, er tallet pr. februar 2008 over 200 millioner (myspace.com) Siden preges av at store aktører reklamerer for sine produkter. Eksempel:



Til høyre vises sponset sex- og stevnemøteannonser. Det smale tilsnittet som MySpace hadde i 2003, er tapt til fordel for sexannonser, *Sexy, Hot, Single Woman*.

Mediemogulen Rupert Murdoch har kjøpt rettighetene til nettstedet. Om MySpace sier han følgende: "For å finne noe lignende, må du gå 500 år tilbake, til oppfinnelsen av trykkpressen, til massemediets fødsel (...) teknologien er i ferd med å ta makten fra redaktørene, utgiverne (...) nå er det folket som tar kontroll" (Murdoch 2006:35).

FanFiction.net (www.fanfiction.net) er en annen internettside som også er populær i Nord-Amerika. Brukerne av siden skriver inn historier som er basert på allerede utgitte historier, fra filmer, tv-programmer, dataspill, bøker og tegneserier. Historiene kan være alt fra en setning til tekster på flere hundre sider. Det er spesielt populært å lage alternative handlingsplott eller blande karakterer fra ulike historier. For eksempel kan karakteren Mr. Darcy fra *Fornuft og Følelser* dukke opp som Gandalf i en Ringenes Herre-FanFiction-historie. Historiene er delt inn i kategorier, for eksempel, film, animasjon og tv-show. Under den enkelte kategori har hver originalhistorie en link med navn på historien og antall FanFiction-historier som er skrevet til. Til tv-seriene *One Tree*

Hill og Lost finnes det i dag ca. 6000 FanFiction-historier på FanFiction.net. Til filmserien Pirates Of The Caribbean finnes det i dag 14000 FanFiction-historier.

70 % av ungdom i alderen 16-19 år i Norge deltar daglig i nettsamfunn. I snitt er de medlem i 3,4 nettsamfunn (Storsul, Arnseth, Bucher, Enli, Hontvedt, Kløvstad og Maasø 2008). Tallene viser at bruken av nettsamfunn er et utbredt fenomen. MySpace og FanFiction er bare to av utallige Internettssider som henvender seg til unge brukere. Jeg skal i denne oppgaven se på et utvalg tekst hentet fra disse sidene. Jeg skal se nærmere på hvordan tekstene produseres og hva tekstproduksjonene kan si oss om unges konstruksjon av identitet og digital-literacy på nettet. Begge nettsidene går inn under fellesbetegnelsen Web 2.0, med det menes at de er deltagerdrevne nettsamfunn, hvor man som bruker både er forfatter og konsument av nettsiden. Tim O'Reilly i O'Reilly Media mener at Web 2.0 er den nye generasjonen nettjenester, som vektlegger samarbeid og deling mellom brukerne. (O'Reilly 2005)

Oppgaven vil ha en sosialkonstruksjonistisk- og diskursanalytisk ramme. Språket former vår erfaring av virkeligheten. Med det menes at når vi omgås og prater om ting, får tingene sin mening (Gergen 2004). Diskursbegrepet forstås i denne sammenhengen som en bestemt måte å snakke om - og å forstå - et utsnitt av verden på (Winther Jørgensen & Phillips 1999). Utrykk formidles og får mening gjennom språket. Det eksisterer mange ulike diskurser rundt samme område, men fordi vårt sosiale, kulturelle, geografiske og økonomiske utgangspunkt er forskjellig, tillegger vi verden mening ulikt. Diskursene eksisterer ikke i et vakuum alene, men er avhengig av situasjons- og kulturkonteksten. MySpace og FanFiction er to diskurser som får sin mening gjennom at brukerne definerer hvordan sidene brukes.

Hovedbegrepene i oppgaven vil være: identitet, posisjonering, refleksivitet, digital literacy, tekst, flerstemmige og sammensatte og språk (Lankshear & Knobel 2005, Tønnesson 2002, Østerud 2004).

Identitet i denne oppgaven forstås som noe stabilt, men som arter seg forskjellig ut i fra de situasjonene vi opptrer i. Det vil si at identitet er sosialt konstituert ut i fra situasjon og kontekst. Eksempel: Jeg opptrer ulikt når jeg skriver e-post i jobb- og skolesammenheng og når jeg skriver til venner. Når jeg skriver til ukjente har jeg en mer formell tone, når jeg skriver til kjente har jeg enn mer uformell og løs tone med forkortelser og smilefjes.

Jeg viser meg altså fra ulike sider ut i fra den sosiale situasjonen og lever ut ulike sider ved min identitet. Bruken av Internett gjenspeiler dette, og blir forskjellig ut i fra hvordan brukerne å uttrykke seg. Posisjonering kan forstås som diskursive konstruksjoner av personers historier og samtaler. Vi posisjonerer oss hele tiden (Langenhove & Harre 1999). Refleksivitet innebærer økt forventning til egen personlighetsdannelse. Mulighetene og kravene om at en individualiserer seg selv øker, og dermed blir identiteten et refleksivt prosjekt. Refleksiviteten får sitt utløp på blant annet Internett, hvor unge kan eksponere identitet for offentligheten (Østerud 2004).

Digital-literacy forstås her som en form for sosiokulturell og digital brukerkompetanse, en evne til å handle i en praksis. Å være literate er å være i en prosess, hvor menneskene er aktivt deltakende med sine egne forutsetninger. Mening skapes og iscenesettes gjennom bruk og deltagelse gjennom digitale medier. Når jeg skriver mening her, referer jeg til iscenesettelse av identitet og digital-literacy. Når du logger deg på MySpace eller skriver en FanFiction-historie, blir det en digital historiefortelling hvor du tar i bruk deg selv i stor grad, og selvpresentasjon blir viktig. Å være digital-literate på Web 2.0 er å tilegne seg både en produsent og en konsumentrolle (Lankshear & Knobel 2005).

Forholdet mellom identitet og digital-literacy blir tydelig på en hjemmeside, som er en form for presentasjonsside av deg selv. Forholdet mellom de to begrepene tett, og kan sies å være gjensidig forsterkende: Det kreves en kompleks kompetanse (digital-literacy) for å presentere seg selv (identitet) med digitale medier. I en slik prosess vil man kunne møte og utvikle sine digitale ferdigheter så vel som sitt syn på verden og seg selv. Du får vist frem hvem du er, hva du liker og ikke liker – for deg selv og andre. Denne måten å vise seg frem på er en form for konstruksjon av identitet og digital-literacy på Internett.

Med tekstpraksis forstår jeg all form for tekstproduksjon. Jeg opererer med et utvidet tekstbegrep, der tekst er mer enn skriftlige ytringer. En tekst kan være lyd, bilder, foto, animasjon, video med mer. Som jeg sa helt innledningsvis: tekstene på nettet er sammensatte eller multimodale. (Svennevig 2001). Et annet begrep for å beskrive tekst er flerstemmighet: en tekst kommer aldri alene. Den vil alltid være influert av andres stemmer (Tønnesson 2002).

Man kan si det stilles høye krav til riktig bruk på MySpace og FanFiction, men også til hvordan du presenterer deg selv (Buckingham 2003). Det er spesielt viktig i forhold til

sider som MySpace hvor ikke det holder kun å være teknisk god. Først når du presenterer deg selv innenfor ”riktig smaksfelt” for din krets blir du interessant.

Jeg skal i oppgaven se på hvordan unge bruker de to sidene for å konstruere identitet og digital-literacy. Jeg kommer til å komme med eksempler for å diskutere. Eksempelene vil stå for seg selv, de vil ikke kunne generaliseres til å være allmenngyldige. Jeg skal også se på hvordan Web 2.0-sider kan brukes i undervisning nærmere bestemt om skolen kan la seg inspirere av Web 2.0 i læringsaktiviteter. Høsten 2006 ble kunnskapsløftet innført i grunnopplæringen. Kunnskapsløftets visjon er å styrke fagkunnskapen i skolen basert på fem grunnleggende ferdigheter.

De fem grunnleggende ferdighetene i Kunnskapsløftet – å kunne uttrykke seg muntlig og skriftlig, lese, regne og bruke digitale verktøy - kan på mange måter sammenlignes med en verktøykasse for kompetanseutvikling, på samme måte som det engelske begrepet literacy, og dermed som ”fundamental tools for every form of learning”. Den norske satsingen på å utvikle grunnleggende ferdigheter kan ses i sammenheng med FNs Literacy-tiår, der en viktig del av den strategien som blir anbefalt, er å definere mål for literacy på alle nivåer i utdanningssystemet (St.meld. nr. 30 (2003-2004)).

Problemstillinger:

- **Hvordan iscenesettes og konstrueres identitet og digital-literacy gjennom tekstpraksis på MySpace.com og FanFiction.net?**
- **Hvordan kan deltakerdrevne nettsider som MySpace og FanFiction brukes i læringsaktiviteter?**

Oppgaven vil være todelt. Jeg skal først se på problemstilling nr. 1 og deretter problemstilling nr. 2. Oppgaven avsluttes med en konklusjon – hvor problemstillingene vil bli diskutert sammen. Jeg har brukt APA-manualen for referanser.

1.1 Oppgavens struktur

Kapittel: 1-3:

- Innledning og samfunnsmessig kontekstualisering. Samt teorispesifisering
 - Identitet
 - Språk
 - Literacy

Kapittel 4:

- Metodologi
 - Diskursteori
 - Sensitizing concepts
 - Validitet

Kapittel 5:

- Web 2.0

Kapitel 6-7:

- MySpace og FanFiction
 - Introduksjon og analyse

Kapittel 8:

- Web 2.0 og læring

Kapittel 9:

- Avslutning og konklusjon

Kapittel 10:

- Referanser

Kapitel 11:

- Vedlegg

2. Samfunnsmessige tendenser

Samfunnet, som Giddens kaller det senmoderne samfunn, kan beskrives med stikkord som økt individualisering, refleksivitet, globalisering, utleiring (disembedding) av tid og rom. Det har kommet nye former for risiko, miljøtrusler, opphopning av internasjonal kapital, omstrukturering av arbeidslivet, økt behov for utdannet arbeidskraft og radikal tvil. Nasjonalstater mister makt, endring og svekking av familieformer, og nye rammer rundt oppvekst oppstår (Krange & Øia 2005, Giddens 1991). Nyere institusjoners rolle har vokst. En av de institusjonene som har vokst kraftig de siste femti årene er medieinstitusjonen (Buckingham 2000, Giddens 1991, Østerud 2004). Det sies at de som er født etter 1993 er 'Google Generation'. Endring er et sentralt tegn i vår mediehverdag. Endringene krever en hjernekraft (brainware) som er annerledes enn tidligere tiders boklige tilgang til ny kunnskap. Kunnskapsproduksjonen for dagens unge har nye digitale arenaer (Tønnessen 2007).

Medieteoretikeren Marshall McLuhan varslet om de samfunnsmessige endringene som inntoget av nye medier ville få allerede på begynnelsen av 60-tallet. Han erklærte skriftkulturens død og oppkomsten av en ny muntlig kultur basert på kringkasting. Han lanserte slagordet "the global village". Hans tanker ble ført videre av Jean Baudrillard. I motsetning til McLuhan som mener mennesket er i stand til å kontrollere disse mediene, mener Baudrillard at vi blir mer og mer kontrollert av mediene. Ifølge McLuhan er medier noe vi bruker aktivt som kommunikasjonsmiddel. (Østerud 2004). Denne debatten er fortsatt aktuell. Det diskuteres fortsatt om i hvor stor grad vi mennesker har kontroll over mediene og hvor mye makt mediene har over oss. Dette har vært spesielt rettet mot unges mediebruk (Frønes 1998).

På midten av 80-tallet kom Neil Postman ut med boken: "Vi morer oss til døde" (Postman 1987). Postman var bekymret over medieutviklingen. I verste fall ville mediene ta over foreldrenes oppdragerrolle og han konkluderte med at man måtte beskytte de unge mot negativ påvirkning fra tv og video. Han fokuserte på en ensidig og enveiskonsumerende side ved barn og unges møte med nye medier – eksempelvis hvordan unge gjennom tv-mediet kunne lære om voksenlivets hemmeligheter som sex, vold og narkotika. Buckingham kritiserer Postman for å gjøre barna til passive konsumenter av medieinntrykk (Buckingham 2003). Postman mente at tv-mediet førte til en forvitring og

fordømming av offentligheten. Eksempler han henviste til var blant annet prateshow som for eksempel Oprah Winfrey (Postman 1987). I Norge fikk vi programmer som Casino (TVNorge), som kanskje noen vil se på som fordummende TV, men dog, meget populært blant folket. Unges møte med medier ble også hyllet.

Unge i medietidsalderen har fått merkelapper som "children of the information age", "the digital generation" og "computer nerds" (Krange & Øia 2005). Optimister på området beskriver en positiv utvikling av demokrati, deltagelse i samfunnet, selvutvikling, kreativitet, og utvikling av evnen til å kommunisere og debattere. Noen forskere har inntatt et overveldende romantisk syn på unges mediebruk, hvor de unge iscenesettes som de fremste IKT-ekspertene. Don Tapscott kan ifølge Buckingham sies å representere denne romantiseringen av unges mediebruk. Han fokuserer ensidig på positive muligheter ved barns møte med nye medier, som ny læring, samhandling, interaktivitet, frigjøring og medbestemmelse. Tapscott viser til hvordan nettgenerasjonen begynner å tenke, lære, og kommunisere på fundamentalt nye måter i forhold til foreldrene sine (Buckingham 2000).

Postman og Tapscott representerer to ytterpunkter. Buckingham kritiserer disse to retningene. Buckingham sier seg enig med Tapscott i at man ikke bør redusere de unge til passive konsumenter for den mektige mediebransjen. Men han sier samtidig at optimismen til Tapscott vil bli stoppet av fakta. Tapscott sier lite om hvordan unge bruker Internett, men at de gjør det, og at det er bra. Han sier også at digitale medier gir mulighet for de unge til å velge fritt. Tapscotts syn på unges Internettbruk kan sees på som essensialistisk, det vil si at han mener de unge har et naturlig talent for å mestre digitale medier. Ett slikt syn undergraver at barn og unge trenger opplæring i å bruke medier. Samtidig kritiserer Buckingham også Postman for sitt overveldende negative syn på digitale mediers påvirkning på barn (Buckingham 2003). Men hva mener så Buckingham selv om unge og bruk av for eksempel Internett?

Buckingham skriver i boken "Media education literacy, learning and contemporary culture" (2003) at unge bør få opplæring i medier på skolen, fordi medier er blitt en viktig ingrediens i deres liv. Buckingham argumenterer for at elevene skal få undervisning om media. Det må ikke forveksles med at media brukes i selve undervisningen. Buckingham skisserer opp flere generelle prinsipper som karakteriserer god praksis i media undervisning. Et eksempel er tv-produksjon, for eksempel hvordan dokumentarer lages for å overbevise publikum. Unge bruker mer tid foran pc-en og tv-en enn på skolen.

Digitale medier har fått en viktig økonomisk, sosial og kulturell plass i det moderne samfunn. Medieindustrien er stor, og for å kunne være en aktiv deltager i samfunnet, bør man vite en del om digitale medier (Buckingham 2003). "Media are now at the core of experience, at the heart of our capacity or incapacity to make sense of the world in which we live" (Silverstone i Buckingham 2003:5).

Barn og unges opplevelser og erfaringer er ofte knyttet til medier. Møte med seksualitet skjer gjennom nettet og knytting av vennskapsbånd skjer på tvers av landegrenser. Elever bruker Internett på skolen. Blogg-tekster, hjemmesider, Facebook, MySpace, SMS og MMS. Internett og andre typer digitale medier, representerer både positive og negative sider.

For Giddens representerer ungdomstiden et brudd med foreldregenerasjonen, tradisjon, kjønn og klasse. Dette er i og for seg ikke så revolusjonerende tanker, men ifølge Giddens medfører en slik posisjon nye former for individualisering og refleksivitet. Giddens sier at i moderniteten vokser selvets refleksive prosjekt frem. Det består i å opprettholde sammenhenger, men stadig revidere våre biografiske fortellinger ut ifra uttall valgmuligheter. Jo mer tradisjoner mister sitt grep, jo mer tvinges individene til å velge livsstil ut ifra mange ulike alternativer. Derfor blir den refleksivt organiserte livsplanleggingen et sentralt trekk ved struktureringen av selvidentiteten (Giddens 1991).

Disse forutsetningene tvinger individet til å leve refleksivt. Denne særegne formen for refleksjon trenger helt inn i individene og gjør "selvet" til et refleksivt prosjekt som individet selv er ansvarlig for (Krange & Øia 2005). Ifølge Giddens er selvidentiteten ingen spesifikke trekk som mennesker besitter. Selvidentitet er ifølge Giddens det som refleksivt oppfattes av personen. Innføring av nyere digitale medier har påvirket unges liv og sosialisering. Noen snakker i dag om digitalidentitet (Krange & Øia 2005).

I dag skriver vi mer enn vi gjorde tidligere. Vi skriver sms og e-post nesten daglig. Språk og kommunikasjon har blitt viktige ingredienser i hverdagslivet (Giddens 2001). Som jeg nevnte innledningsvis, i mitt hjem produseres det mye tekst i løpet av en dag, mer enn det ble gjort for få år siden. Denne tekstproduksjonen har igjen konsekvenser for hvordan vi utvikler, iscenesetter og konstruerer identitet.

3. Identitet og literacy

Georg Herbert Mead og Erik Homburger Erikson har på hvert sitt felt (sosiologien og psykologien) levert omfattende bidrag til identitetsbegrepet (Krange & Øia 2005). Erikson så på menneskets utvikling som en serie. Innenfor hver seriefase skal bestemte utviklingsmål nås. Dette innebærer at hver fase også er en krise. Eriksons syn på identitetsdannelsen i ungdomsårene sier noe om å finne plass i en større samfunnsmessig sosial kontekst. Identifisering med foreldrene er ikke lenger nok (Krange & Øia 2005).

Erikson sier at de biologiske forutsetninger, personlig organisering av erfaringer, og det kulturelle miljøet gir form, mening og en følelse av kontinuitet i erfaringen med ens egen eksistens. *"For identity is never 'established' as an 'achievement' in the form of a personality armor, or of anything static and unchangeable"* (Erikson i Krange & Øia 2005:58).

Andres oppfatninger og vurderinger er en nødvendig forutsetning for at vi skal utvikle en indre kjerne. Dette synet har vært sosiologisk allemannseie siden Mead beskrev dette inngående. Han utviklet et sosialpsykologisk perspektiv på identitet. Selvet hos Mead er menneskets evne til å gjøre seg selv til objekt for sin egen bevissthet. Ifølge Mead er det to faser eller sider ved selvet: jeget (I) og meget (Me), der jeget er en subjektfase og meget objektfasen (Krange & Øia 2005). Identitet, roller og sosiale relasjoner skapes gjennom språket og kommunikasjonen, og er i stadig forandring etter hvert som vi inngår i språklig samhandling med andre. Identitet dannes i relasjon til andre; vi identifiserer oss med andre, og på den måten danner vi en form for gruppeidentitet. En slik type fellesskap er viktig med tanke på hvem vi er (Svennevig 2001). Eksempel på dette finner vi både på MySpace og FanFiction, hvor for eksempel de samme populærkulturelle referansene blir viktig både for gruppe- og selvidentitet. På FanFiction kan felles interesse for tv-serier som for eksempel Grey's Anatomy og på MySpace kan felles interesse for musikkgruppen My Chemical Romance, være viktige indikatorer for plassering innenfor et smaksfelt, og dermed identitetsfaktorer.

Erving Goffman (1959) er en av teoretikerne som sier at selvet er et resultat av vårt rollespill i kommunikasjonen. Ifølge Goffman blir identiteten skapt og opprettholdt i kommunikasjonen. Et slikt syn på identitet innebærer at samhandlingen og relasjonene er det primære, og at identiteten blir sekundær (Goffman 1959). Samhandlingen på for

eksempel MySpace kan eksemplifiseres gjennom kommentartrådene. Jeg har laget et eksempel her:

Bruker1: hei skal du på konserten med jr ewing på garage i kveld eller? Det hadde jeg tenkt til... Bli med a'. Klem.

Bruker2: Selvfølgelig skal jeg det! Jeg er en sucker for jr ewing, skal vi ta en øl på mono først? La oss bare si kl åtte på mono? Gleder meg! Klem.

Denne kommunikasjonen mellom to venner på MySpace vises for alle i kretsen og den er spennende gjennom å vise hvordan brukerne deler sine planer med "alle" og hvordan de gjennom samtalene definerer seg selv innen en type smaksfelt. Som her uttrykkes ved valg av, type musikk, utesteder, drikke øl osv. Språket blir gjennom samtaler en viktig kilde til å forstå hvordan identiteten konstrueres.

3.1 Språket konstituerer identiteten

Identiteten konstitueres gjennom språket, tegn, gester, bilder og metaforer; her skapes dagens sosiale virkelighet. Eksempler på dette finner vi blant annet i utviklingen av digitale medier. Digitale medier har gitt oss ulike rom til å utforske og iscenesette ulike former for identitet. Jeg konverserer høflig med min sjef på MSN, men jeg bruker slang, forkortelser og smilefjes på MSN når jeg prater med venner.

For å begrense begrepet identitet til å passe inn i denne oppgaveteksten, har jeg valgt ut to begreper: posisjonering og refleksivitet.

3.1.1 Posisjonering

Posisjoneringsbegrepet er utviklet av Davies og Harre og henspiller på en persons lokalisering eller posisjonering i forhold til ulike diskurser. Man posisjonerer seg i forhold til andre mennesker. Til posisjonene er det knyttet ulike forventninger om hvordan man skal oppføre seg, hva man kan si og ikke kan si, noe som beror på situasjons- og kulturkonteksten til diskursen (Davies & Harre 1990).

Posisjoneringsteorien fremstår som et dynamisk alternativ til rolleteorien. I kommunikasjon blir det sosiale liv generert og reproduisert. Dette skjer gjennom to diskursive prosesser, posisjonering og retoriske beskrivelser. Posisjonering kan forstås

som diskursive konstruksjoner av personers historier og samtaler. Vi posisjonerer oss hele tiden (Langenhove & Harre 1999). Posisjonering er et samtalefenomen; når vi har inntatt en posisjon, ser vi verden ut i fra den posisjonen. Denne posisjonen er relevant for den diskursive praksis vi ferdes i. Dette er ikke ett satt produkt, men noe som blir konstituert og rekonstituert. Man skifter posisjon ut i fra hva som er normbærende i diskursen, og diskursene kan i noen tilfeller opptre som ganske rigide (Wetherell, Taylor, Yates 2001). Dette vil jeg si er typisk for den kommunikasjonen som forekommer på MySpace og FanFiction. Smaksfeltet brukerne har definert, er en viktig posisjoneringsmekanisme. Emo-punkernes posisjon kan være svart bakgrunn, slideshows med bilder av seg selv i emo-drakt og My Chemical Romance siste hit som introduksjonslåt på MySpace-siden sin.

Narrativitet og posisjonering er to termer som henger sammen. Vi posisjonerer oss selv i kategorier, som jente, ikke gutt, som "bad" jente, ikke "snill" jente. Emosjoner og moralske bånd knytter mennesker til ulike grupper. Posisjonering behøver ikke å være intendert. Posisjonering skjer gjennom kommunikasjon. Bytte av posisjoneringer skjer gjennom fortellinger, metaforer og bilder (Wetherell et al. 2001). Identitetsdannelse og forståelse av hvem man er - skjer gjennom at man posisjonerer seg selv og at man speiler seg i andres posisjonering av en selv.

Internett gjennomsyres av folks egne historier, ettersom mulighetene til å fortelle sin egen historie har ekspandert. Folk setter ord på sine følelser og deler dem med 'hele verden' (Wetherell et al. 2001).

3.1.2 Refleksivitet

Thomas Ziehe (1993) ser på identitetsdanningen som et refleksivt prosjekt. Refleksivitet innebærer økt forventning av egen personlighetsdannelse. Mulighetene og kravene om at en individualiserer seg selv øker, og dermed blir identiteten et refleksivt prosjekt.

Refleksiviteten får sitt utløp på blant annet Internett, hvor unge kan eksponere identitet for andre brukere av Internett. Her kan man ommøblere og dekorere sitt eget "rom" på den måten, og i det tempo man ønsker. Det er rom for refleksivitet og veloverveide selvpresentasjoner. Webloggen oppdateres daglig i format og stil. Tekstpraksisen på nettet kan bli de unges historie om seg selv, et slags refleksivt posisjoneringsprosjekt. Ved hjelp

av vår egen refleksivitet kan vi gjøre historien til en ressurs for oss selv i vårt arbeid med å forme vårt respektive livsløp (Østerud 2004:50).

På samme måte som når man innreder ungdomsrommet, så innreder man hjemmesiden. For eksempel tar brukerne på MySpace for seg ulike semiotiske uttrykk og dekorer rommet med farger, fotografier og musikk. Dette er ikke tilfeldige valg, men refleksive valg for å posisjonere seg selv og sitt smaksfelt og gruppeidentitet. Dermed blir valg av dekorasjon et planlagt refleksivt posisjoneringsprosjekt

3.2 Literacy

”Den medierte barndom” har blitt brukt som betegnelse på en barndom som oppleves og gis mening gjennom artefakter. I en slik hverdag er det viktig å kunne bruke artefaktene, som tv, mobil og Internett, sammen med språk og andre tegn (Østerud 2004). Artefakt assosieres ofte med et materielt objekt, en ting som er laget av mennesker. Men tingene har fått en ideell karakter siden de gjennom tidens løp har blitt inkorporert i menneskenes handlinger. Å bli ”literate” kan da bety å være i en praksis hvor man mestrer artefaktene (Østerud 2004). Tidligere i oppgaven kom jeg med et MySpace-eksempel, hvor to brukere tar i bruk kommentartråden for å avtale å gå på en konsert sammen. MySpace blir brukt som en åpen almanakk, hvor brukerne skriver ned hva som skal gjøre av for eksempel kulturelle aktiviteter. På den måten blir MySpace et integrert redskap/artefakt for brukerne.

Svein Østerud (2004) uttrykker i sin siste bok at termen literacy bygger bro mellom begrepene kunnskap og kompetanse. Ordet literacy stammer fra det latinske ordet littera som betyr bokstav og betegner evnen til å lese og skrive. Ifølge Østerud finnes det ingen god betegnelse for literacy på norsk.

The national conference on media literacy i 1992 definerte begrepet som: The ability to access, analyze, evaluate, and communicate messages in a variety of forms (The national conference on media literacy 1992). Literacy kan også defineres som: Et sett av kulturelle kompetanser for å produsere meninger ved hjelp av ulike semiotiske ressurser – meninger som anerkjennes som meningsfulle innenfor et kulturelt fellesskap (Lemke 1998).

Literacy har blitt oversatt til å bety lese- og skriveferdigheter i psykologisk-teknisk forstand, og i den senere tid har kultur- og symbolsystemer blitt integrert i begrepet. Literacy er noe man kan tilegne seg, for å kunne orientere og nyttiggjøre seg i informasjonssamfunnet. Referansene for utvikling av lese- og skriveferdigheter er ikke bare bøker, tidsskrifter og dokumenter, men også kilder av visuell art, kommunikasjon og elektroniske medier (Østerud 2004).

Å være literate innebærer å være en kompetent deltaker i en situasjon der skriftet eller andre symbolske medieringsformer er involvert. Den lærende møter den aktuelle medieringsformen, samtidig som hun trer inn i et sosialt felt der institusjonelle roller og normer gjør seg gjeldende (Østerud 2004). Literacy må forstås som et sett av sosiale

praksiser der skriftteknologien inngår sammen med det symbolsystemet den formidler. Internett-tekster som jeg skal si mer om senere er eksempler på dette. Internett-tekster som viser seg på for eksempel hjemmesiden er en form for formidling av skrift, teknologi og symbolsystem som får mening i den sosiale praksisen den omgås i. For å beherske dette, må du ha utviklet evnen til å bevege deg i den gitte praksisen.

Ifølge Østerud eksisterer ulike typer literacy side om side i et samfunn, enten forbundet gjennom skrift eller med andre medieringsformer som TV, pc-en, film og mobiltelefonen. Dette krever at vi utvikler flere parallelle literacy-former til bruk på ulike arenaer og i ulike kontekster. Det stilles krav for å kunne delta i samfunnet, du bør kunne matteoppgavene du får på skolen, sende SMS, spille playstationspillet Vice City San Andreas, klare å sette sammen en IKEA-bokhylle, lage en bloggside osv. Pga samfunnets krav til å være mangesidig kompetent, spør Østerud seg om barn og unge i dag utvikler en transformasjons-literacy, som innebærer evnen til å veksle mellom og raskt omstille seg til nye arenaer og praksiser (Østerud 2004).

Å være literate innebærer å kunne beherske lese- og skriveferdigheter. Denne definisjonen er litt for snever, i dag snakkes det mer om en generell ferdighet. Det å kunne beherske selve IKT-verktøyet, kalles for tool-literacy, men den bredere kompetansen som referer til å forstå og være kritisk til digitale medier kalles for literacy of representation (Tyner 1998). Det betyr å kunne bruke medier til kommunikasjon og det å kunne være en aktiv deltaker i en kulturell meningsproduksjon. Det første handler om å kunne behandle ulik IKT-informasjon, mens det siste referer til å ha fortrolighet med, og å kunne utnytte det potensialet som for eksempel Internett byr på (Tyner 1998).

Vil barns omgang med digitale medier føre til en redusert skriftlighet? Med de nye interaktive kommunikasjonsformer som for eksempel blogg, MSN-meldinger, SMS, ”chat” via Internett og mobil, må de unge formulere seg enda mer skriftlig, lære nye stavemåter, forkortelser og akronymer. For å kunne delta må man beherske den type literacy som setter oss i stand til å både motta og sende slike kommunikasjonsbudskap. Dagens unge ser ut til å mestre dette, ikke bare enkeltvis, men i kombinasjon, slik at de både kan konstruere og tolke budskap som benytter flere kanaler samtidig. Noen forskere kaller dette for multiple literacies og noen foretrekker multimodal literacy, som representerer noe annet og mer enn summen av flere literacies (Østerud 2004).

Multimodal literacy kan sees hos unge som er i stand til å koble ulike former for semiotiske praksiser og veksle mellom dem (Østerud 2004). Internett er multimodalt og for å beherske Internett-praksiser kreves det multimodal literacy. Digitalt kompetente brukere blir ofte oppfattet som raske på føttene da de flytter seg fra et medium til et annet.

Et eksempel, blogger Starchelsea: Hun er 16 år og fra Australia, har to blogger: en på MySpace og en på tripod.com, og i tillegg profil på FanFiction. I dag finnes det knapt noen igjen i min vennekrets som ikke har profil på flickr.com, facebook.com, myspace.com og på underskog.no. Over 90% av mine venner er meget aktive på sidene, og når det dabber litt av på den ene siden, dukker det alltid opp et nytt og spennende konsept. Jeg har aldri vært så sosial og rask på nettet som etter at jeg for noen år siden kjøpte en pc og fikk bredbånd – en ny verden åpnet seg – og der er ”alle” og vi snakker sammen ”hele tiden”. Nyere tall viser også at ungdommer er aktive på nettsamfunn som MySpace og Facebook, men interessen dabber litt av med alderen (Storsul et al. 2008).

3.2.1 Digital-literacy

Det er vanlig å definere digital-literacy som ”noe”, ”en ting”, noe man har eller ikke har. Denne inndelingen av begrepet digital-literacy går under en mainstream forståelse av begrepet og den er utilfredsstillende. Å forstå literacy som diskursiv praksis, en handling/aktivitet, kan være mer fruktbart. Det vil si ifølge Lankshear og Knobel, ”most of what the participants bring to digital literacy practices are cultural and critical “ways of doing things” rather than “operational” techniques” (Lankshear & Knobel 2005).

Lankshear og Knobel skiller mellom to måter å definere digital-literacy på, konseptuell og standardisert definisjon. Konseptuell definisjon: ”The ability to understand information however presented” (Knobel & Lankshear 2005). Slik jeg forstår dette dreier den konseptuelle definisjonen av digital-literacy seg om evnen til å kunne bruke Internett og å kunne forholde seg kritisk til mediet. Det handler om et sett av individuelle *skills* (ferdigheter) som blir iscenesatt og konstruert når brukerne interagerer gjennom nettekster.

Standardisert definisjon referer til hvordan begrepet blir operasjonalisert, for å finne ut hva det er som gjør en person digital-literate, som for eksempel, å beherske ulike oppgaver og demonstrere kunnskap. Dette kan testes ved hjelp av ulike løsningsoppgaver. Målet er: “the ability to use technology as a tool to research, organize, evaluate and

communicate information, and the possession of a fundamental understanding of the ethical/legal surrounding the access and use of information” (Lankshear & Knobel 2005).

Lev S. Vygotsky (1896-1934) er en sentral teoretiker innen pedagogikken, og befestet forståelsen av at læring skjer i samspill med omgivelsene. Vygotsky bruker medieringsbegrepet for å forklare hvordan læring skjer. Mediering oppstår gjennom samspill med omgivelsene, omgivelsene beskriver Vygotsky som kulturelle redskaper, eller artefakter. Det kan være fysiske redskaper, som en pc (i dag), bøker osv, samt psykologiske, nærmere bestemt språk og andre tegnsystemer. Artefaktene blir en del av handlingen (Østerud 2004). Som jeg nevnte innledningsvis har artefaktenes ideelle karakter blitt integrert i kulturen slik at vi ikke kun kan prate om deres materielle karakter. Eksempelet jeg viste til var hvordan hjemmesiden på Internett har både materielle og ideelle karakterer. Jeg vil si at pc-en og hjemmesiden er ideell, fordi den har sosialkulturelle rammer, dens medierende rolle er viktig for brukerne. Medieringen, det vil si møtet mellom menneske og redskap, er sosial, språklig og kulturell (Østerud 2004).

På bakgrunn av Lankshear og Knobels (2005) gjennomgang av ulike definisjoner av begrepet digital-literacy og sosiokulturell forståelse av læringsteori, knytter jeg meg til deres definisjon: ”(...) digital literacy as a shorthand for the myriad social practices and conceptions of engaging in meaning making mediated by text that are produced, received, distributed, exchanged etc., via digital codification” (Lankshear & Knobel 2005).

Folks bruk av Internett varierer ut i fra hvordan man identifiserer seg selv, ut i fra verdier, sosial gruppetilhørighet og målet med bruken (Lankshear & Knobel 2005). Å være literate, er å være i en prosess hvor menneskene er aktivt deltakende med sine egne forutsetninger. Mening skapes og iscenesettes gjennom bruk og deltagelse i det digitale sosiale spillet, samtidig som du deltar i en praksis. Når jeg skriver mening her, referer jeg til iscenesettelse av identitet og digital-literacy. Når du logger deg på MySpace eller skriver en FanFiction-historie, blir det en digital historiefortelling, hvor du tar i bruk deg selv i stor grad, og selvpresentasjon blir viktig. På MySpace viser man hvem man er ved å henvise til musikk, filmer, tv-serier og bøker. Man iscenesetter seg selv innenfor et smaksfelt. Når man skriver på MySpace at man liker emo-punkband som My Chemical Romance og at favorittfilmen er Edvard Saksehånd, har man klart definert sitt smaksfelt og ekskludert andre smaksfelt.

3.3 Tekst

Tradisjonelt har begrepet tekst vært knyttet til skriftlige ytringer, men tekst kan være mer enn det. Tekst er funksjonelle språkhandlinger, som må sees i sammenheng med konteksten de opptrer i (Berge 1998). Når jeg leser MySpace-tekster, ser jeg mer enn bare skriften, jeg ser bilder, animasjoner og farger, og jeg hører lyd. Alt dette er tekst, tekst i prosess, som jeg ser i sammenheng med den konteksten den opptrer i.

For å skille mellom tekst som struktur og tekst som ytring, er det vanlig å kalle tekstytringer i kontekst for diskurs. Studier av tekst som struktur gjøres av tekstlingvister, mens studier av tekst i sosial samhandling er diskursanalyse (Svennevig 2001). Jeg kommer til å si mer om diskursanalyse i kapitel 4.

Mange kommunikative handlinger som skaper mening inneholder ikke bare skriftlige ytringer, de kan også inneholde bilder, musikk, ikoner, symboler osv, og blir da gjerne kalt multisemiotiske. Tradisjonelt har skriftet blitt mest anerkjent som studieobjekt, men dette er på vei til å forandre seg (Svennevig 2001). Mitt bidrag vil være å analysere Internett-tekst, hvor bilder, videoer og musikkfiler sees på som tekstytringer i diskurs.

3.3.1 Internett-tekster

Ytringer bærer med seg informasjon om situasjoner de inngår i. De språklige trekkene knytter ytringene til kontekstuelle variabler som sjanger og stil. Sjangeren er ifølge Svennevig (2001) knyttet til den kommunikative aktiviteten deltakerne er engasjert i. Visse ytringer knytter vi tydelig til en viss kontekst (Svennevig 2001).

Sjanger er noe vi assosierer med litteratur: en novelle, en roman, et dikt. Michel Bakhtin utvidet sjangerbegrepet til å gjelde for eksempel også samtaler (Stam 1989).

Samtalesjangere kan være en tilfeldig samtale med naboen, forretningsmøte, samtale mellom mor og barn osv. Til hver samtaleform hører det et visst sett med uskrevede regler, altså snakker vi om ulike samtalsjangere.

MySpace og FanFiction har bestemte sjangerkonvensjoner som skaper ressurser og begrensninger for deltakerne. Disse konvensjonene gir rettleidninger om hva man kan og bør gjøre. Berge skiller mellom konstitutiv og regulativ sjangerkonvensjon, den første definerer sjangeren, og den andre stiller kvalitetskrav til teksten innenfor en gitt sjanger.

Konvensjonene blir bindeleddet mellom aktiviteten og teksten. Konvensjonene forbinder språklige tegn og grammatiske strukturer. En ytring er ikke kun noe i seg selv, men også i forhold til sjangeren den tilhører. Dette skiller studiet av språkbruk fra studiet av grammatikk. Ifølge Svennevig er det sjangerkonvensjonene som gjør ytringer til tekst, og dermed til noe mer enn bare ”bruk av språket” (Svennevig 2001).

Sjangerkonvensjonene skaper orden i de kommunikative aktivitetene. Ved å være sjangerbevisst, viser at man er mediekompetent eller digitalt literate. For å kunne beherske kodene på Internett må du være sjangerbevisst.

Internett er ingen egen sjanger. Sjanger er et middel vi bruker for å gi mening til en situasjon der og da og til å forstå de mulighetene situasjonene tilbyr (Tønnesson 2002:234).

Internett er et av de mediene som har flest trekk fra andre sjangere, og på nettsider som er spesielt ment for unge brukes det trekk fra tv-serier, animasjon og ungdomsromaner. Internett er intertekstuell. Begrepet postulerer at enhver tekst har en rekke andre tekster innvevd i seg. Intertekstualitet er et begrep som står sentralt hos blant annet Bakhtin. Den svenske tekstforfatteren Per Ledin deler intertekstualitet inn i:

- Tekstsamspill mellom faktiske, fysisk eksisterende tekster.
- Normsamspill som foregår mellom tekstnormer blir knyttet til ulike institusjoner og sfærer i samfunnet.

(Tønnesson 2002:221)

I LOVE acting, singing, dancing, music, writing, reading, movies, and I have found that I have a thing for 80s movies. Skriver StarChelsea på MySpace-siden sin. Setningen fungerer som en introduksjon. Hun forteller om hva hun er interessert i hva som opptar henne. I den tradisjonelle dagboksjangeren er det også vanlig å skrive litt om seg selv og om det som opptar en, selv om man vet at det kun er en selv som får lese det. Vi finner altså dagboksjangertrekk på StarChelseas blogg. Ikke noen stor overraskelse, siden noen blogger ofte er omtalt som dagbok på Internett.

Bakhtin sier som nevnt at teksten inneholder mange stemmer og lag. Mens han utviklet teoriene om tekstens stemmer, dukket også begrepet intertekstualitet opp. Internett-teksten

er som sagt intertekstuell og teksten er det vi kaller sammensatt/multimodal. Jeg skal si litt mer om sammensatte tekster.

Den nye læreplanen for grunnskolen og videregående opplæring (St.meld nr. 30 (2003/2004)) har anerkjent et utvidet tekstbegrep, det skrives at en tekst kan være satt sammen av skrift, lyd og bilder i ett samlet uttrykk. Til grunn for betegnelsen sammensatte tekster ligger begrepet multimodalitet, som betyr: (...) mode is used to refer to a regularised organised set of resources for meaning-making, including image, gaze, movement, music, speech, and sound-effect. Modes are broadly understood to be the effect of the work of culture in shaping material into resources for representation (Kress & Jewitt i Østerud, Schwebs, Nielsen & Sandvik 2006:215).

Kun tale og skrift vil være en ufullstendig representasjon av et meningsinnhold, og den lingvistiske modus har ikke forrang framfor de andre. Ifølge Østerud (2006) med flere, så innebærer det å være i besittelse av multimodal tekstkompetanse å kunne forstå hvordan ulike modi er meningsbærende på ulike måter, hvordan de blir brukt i en kommunikasjonsituasjon og hvordan man selv kan bruke dem på en hensiktsmessig måte. Dette innebærer også å kunne vurdere multimodale tekster på en kritisk måte (Østerud et al. 2006).

4. Metodologi

Sosialkonstruksjonisme er en fellesbetegnelse på en rekke teorier om kultur og samfunn. Sosialkonstruksjonisme er kontroversielt innenfor visse fag, og retningen har blitt kritisert for relativisme og lite håndfasthet (Winther Jørgensen & Phillips 1999). La oss se nærmere på hva sosialkonstruksjonisme er, og hvorfor denne retningen er relevant for oppgaven.

Vivian Burr oppsummerer sosialkonstruksjonisme med fire nøkkelpinsipper:

1. En kritisk innstilling til selvfølgelig viten. Vår virkelighetsoppfattelse er et produkt av vår måte å kategorisere verden på. Vår viten om verden kan vi ikke umiddelbart ta for objektiv sannhet.
2. Historisk og kulturelt spesifisert. Vårt syn på viten vil alltid være historisk og kulturelt spesifikk, noe som gjør at vårt syn på viten er i stadig forandring. Den sosiale verden konstrueres sosialt og diskursivt. Dens karakter er altså ikke determinert av ytre forhold.
3. Sammenheng mellom viten og sosiale prosesser. Vår måte å forstå verden på skapes og opprettholdes i sosiale prosesser.
4. Sammenheng mellom viten og sosial handling. Ulike sosiale verdensbilder skaper ulike sosiale handlinger. Den sosiale konstruksjonen av viten og sannhet får dermed konkrete sosiale konsekvenser.

(Burr i Winther Jørgensen & Phillips 1999:13-14)

Det er oss, menneskene, som konstruerer virkeligheten. Denne tanken er selve basisideen innenfor sosialkonstruksjonisme. Vi omgir oss med fysiske ting som trær, biler, dyr, mennesker og en mengde andre objekter. Vi gir tingene mening ulikt ut i fra vårt sosiale ståsted. Språket spiller en sentral rolle i konstruksjonen av den sosiale virkelighet (Gergen 2004). Hvordan vi tillegger alle tingene vi omgir oss mening, kommer an på kulturkonteksten vi opptrer i. Dyrearten hund har ulik betydning i Norge (menneskets bestevenn) og i Kina (ganens bestevenn). Biltypen Hummer betyr status i visse kretser og miljøsvin i andre. Ut i fra hvordan vi prater om tingene, får de sin mening. I visse kretser er MySpace kult, i andre kretser er MySpace *so last year*. På denne måten kan vi si at språket er noe mer enn en informasjonskanal. Språket konstituerer den sosiale verden. Dette synet på språket har røtter fra Ferdinand Saussures strukturalistiske språkidé om at forholdet mellom språk og virkelighet er arbitrært. Vi tillegger verden betydning gjennom sosiale konvensjoner, hvor bestemte ting forbindes med bestemte tegn. Hva har for

eksempel ordet hund med hunder å gjøre? Det er ingen naturlig forbindelse mellom bokstavs sammensetningen hund og dyrearten hund. Et tegn får sin spesifikke konvensjon ut i fra deres relasjon til andre tegn (Svennevig 2001). Saussure skiller mellom to nivåer i språket: langue og parole. Langue er språkets system og parole den konkrete språkbruken. Langue er språkvitenskapens objekt ifølge Saussure (Svennevig 2001).

Michail Bakhtin mente at språk kan ikke studeres som et abstrakt system, men i sitt konkrete virke. Språk har sosiale røtter og får sin mening ut i fra dynamisk bruk i ulike sammenhenger og kontekster (Stam 1989). Bakhtins bidrag til vitenskapen på 30-tallet er fortsatt aktuell. Språk skapes i sosiale interaksjoner. Det er her språket får sin mening. Han kritiserte Saussures strukturalistiske innfallsvinkel hvor språket er et abstrakt system med tegn, og tegnene får mening ut i fra posisjon til andre tegn. Ifølge Bakhtin får språket mening i den konkrete sosiale situasjonen. Språket er essensielt sosialt og rotfestet i hverdagslivet. Språket for Bakhtin er ikke en nøytral lingvistisk ressurs, ordene vi bruker er halvveis noen andres (Wetherell et al. 2001).

Innføring av nyere medier i samfunnet har gitt oss nye spørsmål og utfordringer, blant annet i forhold til å fortolke tekst. En tekst oppstår i sosial samhandling. Å studere tekster som ytringer i sosial samhandling er diskursanalyse (Svennevig 2001:110).

Diskursanalyse fungerer som både teori og metode for forskning om kommunikasjon, kultur og samfunn.

4.1 Diskursteori

Winther Jørgensen og Phillips (1999) definerer diskurs som en bestemt måte å snakke om - og å forstå et utsnitt av verden på. Utgangspunktet er at det finnes flere måter å forstå verden på. Dette uttrykkes gjennom ulike diskurser. Utrykk formidles og får mening gjennom språket. Det eksisterer mange ulike diskurser rundt samme område, men fordi vårt sosiale, kulturelle, geografiske og økonomiske utgangspunkt er forskjellig, tilegger vi verden mening ulikt (Winther Jørgensen & Phillips 1999).

Diskursene eksisterer ikke i et vakuum alene, men er avhengig av situasjons- og kulturkontekster. Kontekstene på MySpace og FanFiction er blant annet det brukerne trekker med seg og hvordan de har definert seg som en type innenfor et gitt smaks- eller orienteringsfelt. Det kan skje på MySpace-siden til Miljøets Venner. Denne sidens

situasjonskontekst er felles kamp for å redde miljøet. Brukernes kulturkontekst kan være: litt frika ungdom med en alternativ politisk holdning, og selvfølgelig en radikal miljøpolitikk. Men kulturkonteksten spenner også utover felles politisk standpunkt. Medlemmene *henger* på de samme stedene, liker den samme musikken og filmene. Mitt ståsted forfekter synet om at brukerne er deltagere i diskurser hvor de er aktive skapere og konsumenter. Brukerne spiller en aktiv rolle i reproduksjonen og transformasjonen av diskurser, og dermed sosial og kulturell forandring.

Fellesbetegnelsen for studiet av diskurs er diskursanalyse. En av retningene kalles for diskurspsykologi. Innen diskurspsykologi er en interessert i hvordan folk aktivt og kreativt bruker diskurser som ressurser i konkret interaksjon. Diskurspsykologien fokuserer på folks konkrete hverdagspraksis, samtidig som den impliserer de samfunnsmessige strukturene som folk trekker på i den konkrete diskursive praksis (Winther Jørgensen & Phillips 1999). Diskurspsykologien forstår tekster og talt språk som konstruksjoner av verden, som orienteres mot sosiale handlinger. Psykologiske tilstander ses på som sosiale aktiviteter i stedet for uttrykk for dypere essenser bak ordene. Konteksten der og da spiller en viktig rolle i språkanalysen (Winther Jørgensen & Phillips 1999).

Jonathan Potter (1987), en av de sentrale teoretikerne innenfor diskurspsykologien, trekker frem tre sentrale komponenter for hvordan vi skal forstå språket vårt:

1. Språkets funksjon: vi bruker språket for å oppnå noe. Noen ganger bruker vi språket direkte, andre ganger mindre direkte, og vi blir stort sett forstått. Et lite blikk kan brukes for å oppnå det vi ønsker. Vi tilpasser og varierer det språklige uttrykket ut i fra konteksten vi er i, er jeg som nordmann i Beijing kan det hende at blikket vil bli misforstått, derfor må jeg tilpasse meg den kulturelle konteksten.
2. Språkets variasjon: *A persons account will vary according to its function* (Potter & Wetherell 1987:33). Vi tilpasser oss ut i fra hva vi ønsker å oppnå av situasjonen.
3. Språkets konstruksjon: vi bruker språket til å konstruere versjoner av den sosiale verden. Jeg beskriver situasjoner forskjellig ut i fra hvem jeg prater med. Dermed konstruerer jeg ulike versjoner av den sosiale virkelighet. Det kan likevel virke som språkbruken er litt tilfeldig, vi sier ofte det som faller seg naturlig.

(Potter & Wetherell 1987:33)

I Potter og Wetherells diskurspsykologiske modell beskrives diskurser som interpretative repertoarer. Formålet med å bruke dette begrepet er å kaste lys over spørsmål om

kommunikasjon, sosial handling, konstruksjon av selvet, den andre og verden, og hvordan det er en del av ideologiske praksiser. Potter og Wetherell definerer diskurs som alle typer av verbal, interaksjon og skriftlig tekst, samt betydninger, samtaler, fortellinger, forklaringer, redegjørelser og anekdoter (Winther Jørgensen & Phillips 1999).

4.2 Metodisk tilnærming

Jeg skal som nevnt ha en diskursteoretisk tilnærming til analysen. Når man bruker diskursanalyse er det språket som studeres. Tekstutvalgene vil gi meg et bilde på hvordan unge bruker de to nettsidene. Min oppgave er å studere nærmere hva selve bruken av sidene sier om konstruksjon av identitet og digital-literacy. Jeg skal definere et analyseverktøy på grunnlag av teoritermene identitet, digital-literacy og tekst.

Bakhtins utgangspunkt er at brukere av språk låner mening. Min stemme kan mene, men kun med andre. Når Bakhtin spør seg, "Hvem er det som prater?" eller "Hvem eier meningen?" svarer - M. Holquist at vi låner språk og mening. Ifølge Bakhtin innholder prat, tekst, språk og alltid minst to stemmer. Hvem er det som prater på MySpace og FanFiction? Brukerne og situasjons- og kulturkonteksten er det som prater. Hvordan? Kommunikasjon skjer gjennom flerstemmig; tekst, den innholder flere stemmer, men teksten representerer også noe selvstendig. De ulike stemmene har selvstendige melodier, Bakhtin bruker metaforer fra musikkteorien for å beskrive hva han mener med flerstemmighet. Polyfon brukes allment om flerstemmighet, og motsetningen er monofoni det vil si enstemmighet. Utgangspunktet til Bakhtin var at tekst er flerstemmig, mens stemmene har også selvstendige melodier (Tønnesson 2002).

Teksten er også et uttrykk for identitet og digital-literacy. Det vil si at det som kommer til uttrykk er sosialt orientert. Tekstene på MySpace og FanFiction låner andres stemmer, men de representerer også noe unikt og egenartet. Det vil si at jeg kan kalle tekstene på MySpace for multimodale og at brukerne er multimodale tekstuttrykkere, fordi de låner annen tekst og formidler sin tekst gjennom egne ulike semiotiske ressurser som for eksempel bilder og lyd. Tekstene på FanFiction er flerstemmige fordi de er eksempler på at ulike tekster veves sammen, det vil si de låner tekst, og gjør det nye tekstuttrykket til noe lånt, men også noe unikt og nytt (Wetherell et al. 2001).

4.2.1 Metaforer

Metaforer kan brukes som analyseverktøy i vitenskaplige oppgaver. Metafor omtales ofte som et virkemiddel, men det reduserer metaforer til å kun å være en nøytral informasjonsstrøm som kan ornamenteres om til bilder. Metaforer blir mer enn virkemidler; vi omgås metaforer hele tiden. George Lakoff og Mark Johnsen om dette i

1980 boken "Metaphors We Live By". Ifølge Lakoff og Johnson tenker og kommuniserer vi stadig i metaforer (Lakoff & Johnson 1980). Med metaforen, "Mitt tekstpalass", metaforiserer jeg MySpace-konseptet til å gi oss et bilde på hvordan vi kan innrede et rom, et hus med uttalige tekstuttrykk. Metaforen *flerstemmig* er godt brukt innenfor sakprosaforskning (Tønnesson 2002). Ordet flerstemmig bygger på metaforen polyfoni, som betyr at flere stemmer veves sammen. Gjennom tekstpraksis på MySpace og FanFiction iscenesetter brukerne identitet og digital-literacy. Det vil si at gjennom bruk av ulike semiotiske ressurser på MySpace, utvikles og iscenesettes identitet og digital-literacy. På FanFiction konstruerer brukerne identitet og iscenesetter digital-literacy først og fremst gjennom skrift.

4.2.2 Sensitizing concepts – analysestrategi

Blumer (Blumer 1971) beskrev termen *sensitizing concepts*. Dette er et sammenfattende begrep som *malende beskriver* virkeligheten uten å foreskrive hvordan denne virkeligheten eksakt kan gestalte seg i hvert spesifikke tilfelle. For å forstå sosiale fenomener, kan *sensitizing concepts* brukes, og jeg har valgt ut to metaforer som jeg skal bruke for å eksemplifisere teorien. Jeg trenger begreper som kan være anvendbare i praksis, og valgte derfor det Blumer betegner som *sensitizing concepts*. Med *malende beskrivelser* mener jeg er bruk av metaforens egenskap for å beskrive eksempler. Jeg har valgt ut noen metaforer som hjelper meg i å avgrense og rette blikket mot spesifikke dimensjoner. Som *sensitizing concepts* vil metaforene dermed få en analytisk funksjon.

Jeg har valgt å kalle MySpace-bruken med metaforen "Mitt tekstpalass".

Metafor for MySpace. Hvor blant annet disse semiotiske ressursene blir brukt:

- Bilder
- Skrift (Blogg og kommentarertråden)

Mulighetene for å presentere seg selv gjennom disse uttrykkene har vært typiske for ungdomsrommet, men nå kan man dele sine interesser med hele verden.

Disse to punktene illustrerer hva jeg legger i metaforen "Mitt tekstpalass". MySpace fungerer som en type hjemmeside som dermed fordrer at brukerne inntar en produserende

rolle. Denne produsentrollen blir eksportør av en form for konstruksjon av identitet og digital-literacy gjennom å velge ulike semiotiske uttrykk.

Det som skrives på FanFiction.net er flerstemmig fordi det:

- Bygger på allerede utgitte historier
- Bygger ofte på tilbakemeldingene man får av andre FanFiction-deltagere

De intertekstuelle referansene til andre tekster og de andre historiene FanFiction-teksten bygger på, vil også kunne bli betydningsfulle for fortolkningen. Slik blir også budskapet flerstemmig ut fra leserens kjennskap til og forståelse av de historiene FanFiction-teksten bygger på. Med det menes at tilbakemeldingene også betyr mye for FanFiction-historiene.

Flerstemmigmetaforen passer best for FanFiction, og "Mitt tekstpalass" for MySpace. På MySpace brukes det i stor grad mange ulike tekstuttrykk, på FanFiction brukes først og fremst skrift. Denne tilnærmingen til nettsamfunnene og den utvalgte tilnærmingen sosialkonstruksjonisme og diskursteori vil jeg bruke, fordi: å studere tekster som ytringer i sosial samhandling handler om å forstå et utsnitt av verden – ikke hele verden. Dette gir et bilde på situasjons- og kulturkonteksten i et nettsamfunn som Web 2.0 representerer. Analysestrategien blir å bruke de to metaforene som forstås som *sensitizing concepts*. Eksemplene jeg kommer med blir en type eksemplifisering av hvordan identitet og digital-literacy kan komme til uttrykk på nettsidene.

4.2.3 Validitet – analytisk generalisering

Hensynet til validitet er avgjørende for undersøkelsens kvalitet. Denne oppgaven er en type eksemplifisering og ikke studie der målet er å finne generaliseringsmønstre. Utvalget av tekst vil ikke være representativt for en slik type generalisering. Validitet dreier seg om hvor godt man måler det man har til hensikt å måle, men innen kvalitativ forskning kan imidlertid ikke validitet vurderes slik. Ytre validitet det vil si å belyse funnene generaliseres. Analytisk generalisering er i hvilken grad resultatet fra en undersøkelse kan gi noen veiledning i hva som vil skje i en annen situasjon. For å gjøre dette vil andre typer arbeider være med for å støtte mine eksempler. Hensikten i denne oppgaven er å eksemplifisere (Kvale 1997). Jeg støtter meg til Blumers begrep *sensitizing concepts*, hvor

eksemplene fremstår for seg selv, uten å kunne foregripe at dette sier noe om hvert enkelt tilfelle (Marthinsen 1996).

5. Web 2.0

MySpace og FanFiction er to nettsider som er deltagerdrevne. Fellesbetegnelsen på slike typer sider er Web 2.0. Med Web 2.0 menes internettsider som blir laget og konstruert av deltagerne. Det vil si at når du bruker en nettside er du både forfatter og konsument.

MySpace og FanFiction er nettverksider, MySpace er som nevnt veldig mye større enn FanFiction, og de to sidene er meget ulike i form og innhold. MySpace er for nesten alle, men FanFiction er for en mindre gruppe som møtes gjennom en felles skriveinteresse.

Forskjellen mellom Web 1.0 og 2.0 kan illustreres med noen eksempler:

Ta for eksempel Ebay og Amazon; nettsted for kjøp og salg. Det som skiller disse to nettstedene fra andre kjøp- og salgssider, er at det er brukerne som definerer sidene, de er deltagerdrevne. På Amazon så får man tips av andre brukere og på Ebay gir man hverandre tilbakemelding om hvordan salget og kjøpet gikk (O'Reilly 2005).

From Web 1.0 to Web 2.0

- Web 1.0 was about reading, Web 2.0 is about writing
- Web 1.0 was about companies, Web 2.0 is about communities
- Web 1.0 was about client-server, Web 2.0 is about peer to peer
- Web 1.0 was about home pages, Web 2.0 is about blogs
- Web 1.0 was about portals, Web 2.0 is about RSS
- Web 1.0 was about taxonomy, Web 2.0 is about folksonomies
- Web 1.0 was about wires, Web 2.0 is about wireless
- Web 1.0 was about owning, Web 2.0 is about sharing
- Web 1.0 was about Netscape, Web 2.0 is about Google
- Web 1.0 was about dialup, Web 2.0 is about broadband

(O' Reilly 2005)

MySpace og FanFiction er representanter for Web 2.0, mer om disse sidene nå.

MySpace og FanFiction er to internettsider som er spesielt populære blant folk mellom 13 og 30 år. MySpace er en type profilside hvor blogg-tekster postlegges i stor grad, derfor vil jeg si noe generelt om bloggefenomenet. FanFiction er en nettside, hvor brukerne

skriver historier basert på tidligere utgitte historier fra ulike medier, og gir tilbakemeldinger på historiene.

Blogg er en kortform av weblogg, og er en form for personlig publisering på Internett. Blogg fungerer som en hjemmeside som jevnlig oppdateres, med poster, bilder, tegn, hyperlinker med mer. Blogging er utbredt og populært. Blogging forekommer ofte på fritiden, men brukes også i skole- og arbeidsvirksomhet (Walker 2003).

De første bloggene så dagens lys på begynnelsen av 90-tallet. I 2003 antok man at det fantes 19 millioner weblogger. I dag er det nok mulig å firdoble tallet. Det er mange ulike grunner til å etablere weblogger: Mange ønsker å bruke bloggen som personlig dagbok, mens andre har en bredere politisk, sosial og/eller kulturell agenda. Det er for eksempel populært å lage alternative deknninger av nyhetssaker, som for eksempel en venstreradikal blogg som dekker den sosialistiske fremgangen i Latin-Amerika. Etter Katarina-stormen i New Orléans dukket det opp flere blogger som tok opp temaer rundt katastrofen. Ulike fans av for eksempel rockeband lager fanbloggsider. Blogger er noe mer enn personlige dagbøker for enkeltindivider. Bloggen kan brukes til det man faktisk måtte ønske. Bloggen kan fungere som en sammensatt tekst, hvor skrift, bilde, video og foto iscenesettes (Walker 2003).

Fellesnevneren for bloggsider er omvendt kronologisk datering av innlegg. Det siste innlegget som postes står altså øverst til neste post kommer. Det er enkelt brukergrensesnitt i kombinasjon med fleksibel innholdsorientering (Hoem 2002). Hvor ofte man oppdaterer siden varierer. Noen blogger oppdateres flere ganger om dagen, andre en gang i uken eller måneden. Dette er opp til hver enkelt bruker.

Grovt kan man skille mellom de individorienterte, og de mer saksorienterte bloggtypene. Herring (Herring, Scheidt, Bonus, Wright 2004) med flere kategoriserer blogg langs to dimensjoner: Personlig/saksorienterte og Individdrevet/gruppedrevet som igjen gir fire kategorier:

1. Dagbøker (personlig og individdrevet). En av mine favoritter er Cecilies Journal, <http://cecilie.blogdrive.com/> av en ung svensk jente, som meget engasjert skriver om sin egen hverdag i detalj. Et annet eksempel er familien Orvins bloggside <http://www.orvin.net/Home.html>. Her får vi oppdatering om alt fra fotballtrening til stamtre for hundene, en familiedagbok på nett.

2. Støttegrupper (personlig og gruppedrevet). Booyahoo.blogspot.com/ er en støttegruppe for en kinesisk journalist som lekket ut sensitiv informasjon om kinesiske myndigheters trusler mot kritiske journalister, og ble truet med fengselsstraff. Det var Yahoo som hjalp kinesiske myndigheter med å finne frem til mannen, som hadde postet informasjonen fra sin Yahoo e-postadresse.
3. Spesialiserte blogger (saksorienterte og individdrevet). Michelangelo Matos driver en populær musikkblogg, <http://m-matos.blogspot.com/>, altså saksorientert og individorientert. Han er selv musikkjournalist, og det han ikke får trykt på papir kan han distribuere gjennom bloggen.
4. Samarbeidsgrupper (saksorienterte og gruppedrevet). Her finner man mange seriøse og useriøse aktører. For eksempel: <http://gofugyourself.typepad.com/> (Go and fug yourself). En populær norsk-blogg om dagen er <http://underskog.no/>, en kulturkalender for Oslo. Her blir brukerne invitert, og man får sin egen profilside.

(Herring et al.2004 (min oversettelse))

Det som kjennetegner en blogg er hvor lett den er å lage og bruke. Man kan velge selv mellom forskjellige typer design. Designet er ofte stilren, oversiktlig og minimalistisk. Populære steder for å etablere blogger er abcblog.com og blogspot.com. Man kan selv legge inn linker til andre blogger man selv ønsker å promotere. Det er denne enkelheten og den omvendte kronologiske rekkefølgen som skiller blogg fra andre datamedierte kommunikasjonsformer som for eksempel prate-rom. Bloggerne legger ut informasjon om demografi, alder, yrke og geografisk informasjon på blogg-siden. Forskning viser at unge er høyest representert blant bloggerne. Det er omtrent like mange gutter og jenter som blogger, noen flere jenter. Men blogg-deltagelsen domineres helt klart av unge mellom 13-19 år (Walker 2003).

For å beskrive hvordan vi mennesker omgås digitale medier brukes ofte termen brukere. Denne termen har skapt en liten debatt i forskningsmiljøet, “(.....) that demeaning little word “user”. This term implies an unbalanced power relationship – the experts make things; everybody else is just a user” (Walker 2003:20).

Det hersker mange negative assosiasjoner til begrepet bruker. For eksempel narkotikabruker, ”hun brukte ham”. Andre begreper kan brukes i stedet, for eksempel deltager, partner og/eller spiller. Men mange faller tilbake til å benytte begrepet bruker. Jeg kommer til å bruke ordet bruker fordi det forekommer som vanligst, men jeg er bevisst problematikken rundt begrepet. Altså, brukerne er både publikum/konsumenter og eiere av media. Hvordan? Her er bloggen et godt eksempel. I bloggen kan man være den

kreative forfatter, bruke seg selv, iscenesette seg selv, kommunisere. Dette er altså ett sted for utvikling og utforskning.

MySpace og FanFiction har som sagt brukergenerert innhold – det vil si at sidene er skapt og opprettholdt av brukerne. Men MySpace er også en arena for markedsføring, og Rupert Murdoch eier rettighetene til siden. Har man selv opphavsrett på det som skrives? NewsCorp (firmaet til Murdoch) eier rettighetene til det som skrives, selv etter du har slettet det. Det kan være problematisk for brukerne og konsekvensen kan være at folk begrenser hva de skriver (Dagens Næringsliv 2006, 23.-24. september).

MySpace har brukergenerert innhold uansett storebror NewsCorp. Det britiske bandet Arctic Monkeys gjorde sitt gjennombrudd gjennom MySpace. MySpace gjorde at bandet fikk en fanskare og platekontrakt, gjennom nettopp nettverksbygging på MySpace. MySpace formidler innhold i store fellesskap på tvers av stater, land, og verdensdeler. MySpace blir også brukt som valgkamparena. MySpace fremstår kanskje som et mer personlig møtested for velgerne. Demokratietens Barack Obama har gjort det stort på MySpace. Emopunkbandet My Chemical Romance har 1 200 000 venner på MySpace, og det er mange til MySpace å være. Valgkampsdiskurs og musikkidentitet er to av mange muligheter nettsamfunn som MySpace gir. Web 2.0 - har etablert seg, og jeg tror dette er viktige sider for blant annet ungdom.

6. MySpace

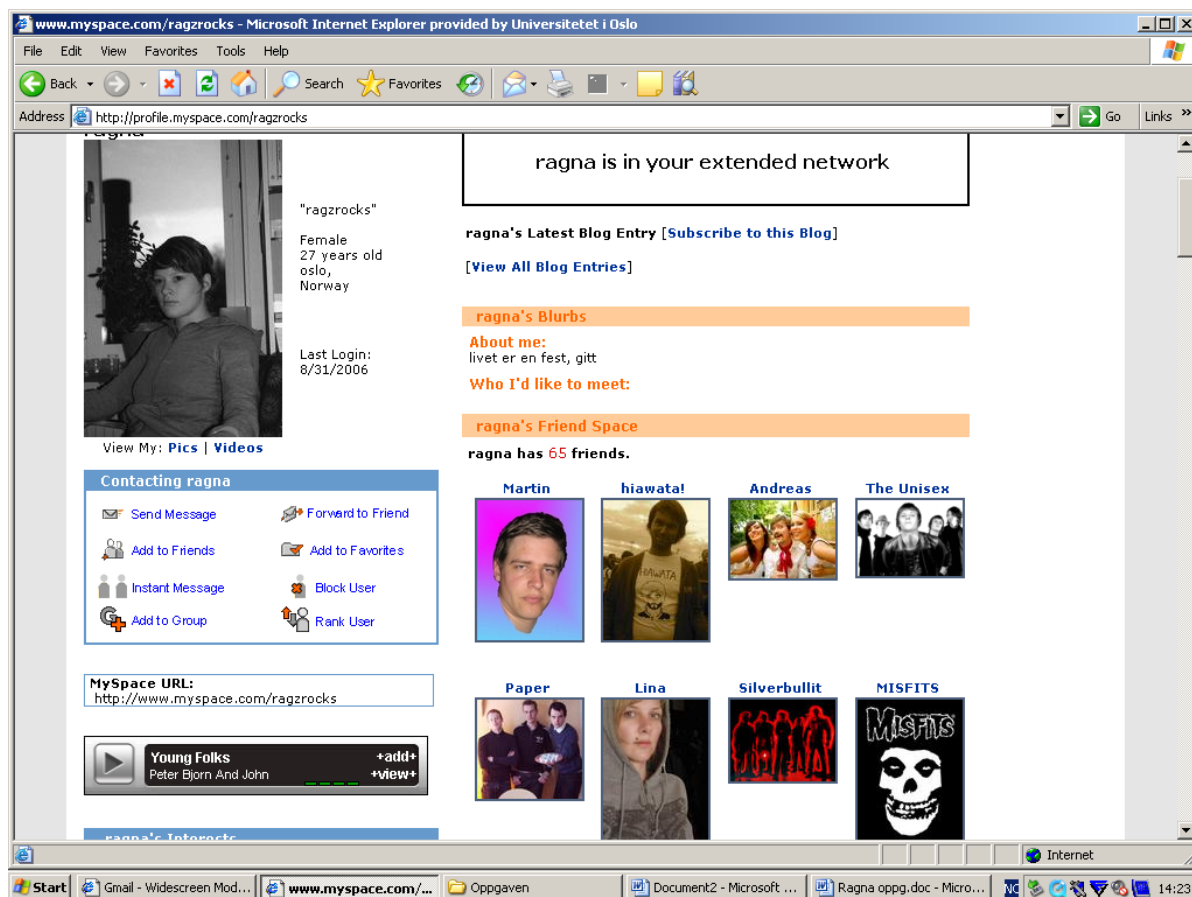
MySpace (www.myspace.com) så dagens lys i 2003. I begynnelsen fungerte det som hjemmeside for rundt tjue indie-popband fra Los Angeles. I dag har over 200 millioner mennesker/grupper egen MySpace-side og majoriteten er 14-24 år. MySpace har flere sidetittere enn Google og MSN pr. i dag (Boyd 2005).

MySpace er en sosial nettverkside. Selve strukturen/designet på siden er ikke spesielt unikt, og den kan virke noe rotete med en del reklame. Den ligner på andre typer lignende sider som Friendster, Hot or Not og Xanga.

Hver enkelt bruker har sin profilside hvor det er linker til andre venners profiler. Profilene er personlige. Her eksponerer man interesser for musikk, bøker, filmer med mer. De fleste brukerne har også satt inn et bilde av seg selv. Det er linkene til andre MySpace-sider som gjør at du kan reise gjennom MySpace-profilene. På hver profilside har man individuelle Top-friends, som synes på din profilside. MySpace fungerer som en hjemmeside. Mange av brukerne er pålogget hele tiden når de er hjemme, på skolen og man kan sjekke innom nå og da for se om man har fått beskjeder eller nye venner. MySpace er en viktig sosial arena for mange unge, først og fremst i USA, men også i Norge har populariteten økt.

Man kommer ikke utenom kudos om man skal forstå dagens onlinesamfunn. Kudos er gresk og oversatt betyr det, ”det som er hørt om”, (Wikipedia 2008) å gi kudos er en form for hyllest, positiv tilbakemelding. Hvor utbredt det er å gi kudos varierer fra bruker til bruker. Noen MySpace-brukere benytter seg av muligheten i større grad enn andre, det beror på hva som har blitt den etablerte normen i den MySpace-kretsen brukeren sogner til. På MySpace gir man kudos til blogg-innleggene, men det er også vanlig å skrive for eksempel: *Kudos til deg Lena, du har virkelig et poeng der, gitt.*

For å illustrere hvordan MySpace-siden ser ut har jeg laget en egen MySpace-side, og tatt printscreen for å illustrere sidens oppbygging:



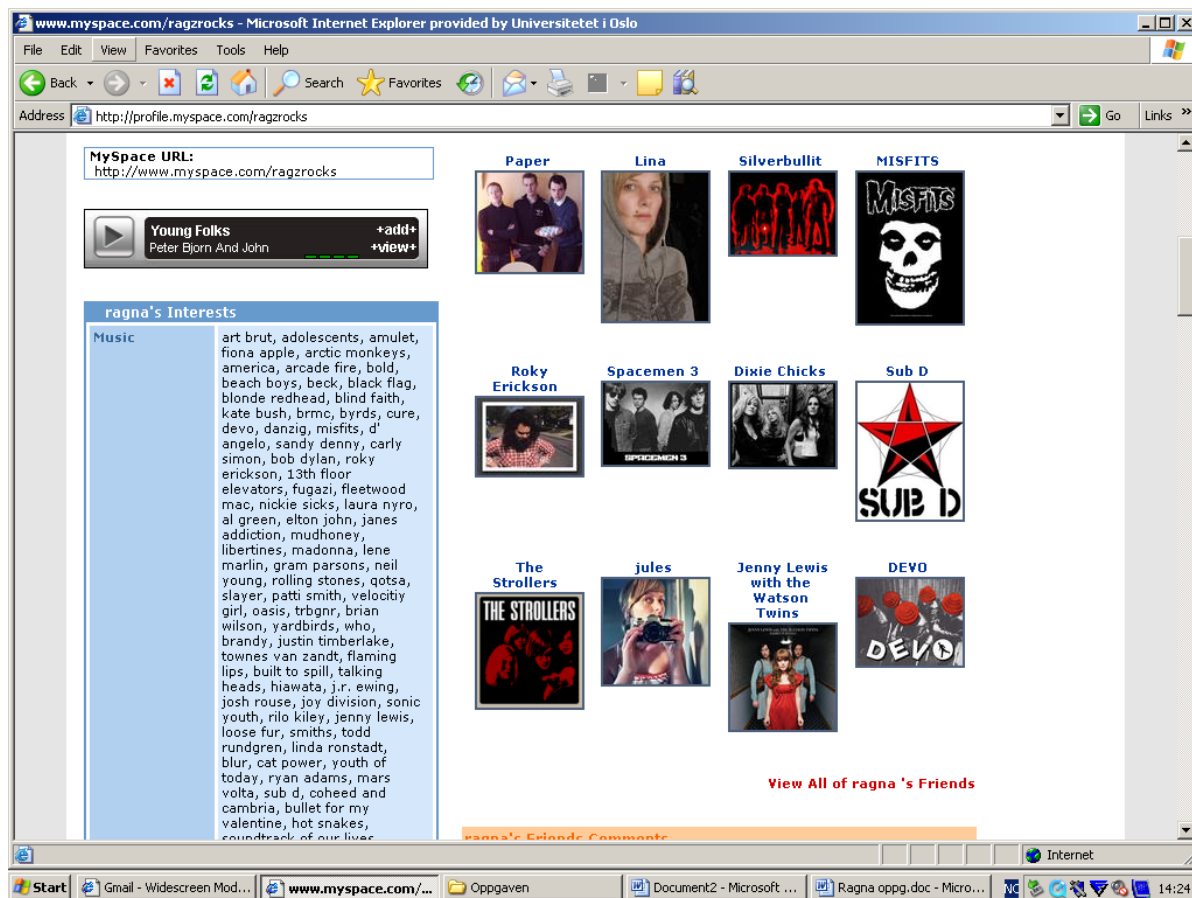
Venstrekolonne:

Øverst til venstre: Foto og navntittel med personalia, der brukerne står fritt til å skrive hva de ønsker. Jeg kunne fint ha skrevet gutt 13 år eller dame 55 år. I neste rubrikk er det ramset opp diverse veier å gå for å få kontakt med meg, for eksempel å spørre om jeg vil være venn, sende beskjed, blokkere bruker, legge til funksjoner. Videre nedover på venstre side i rubrikk nr 3, ligger tittelen på låten som avspilles når min side åpnes. Denne muligheten er etter mitt inntrykk viktig for MySpace-brukerne.

Høyrekolonne:

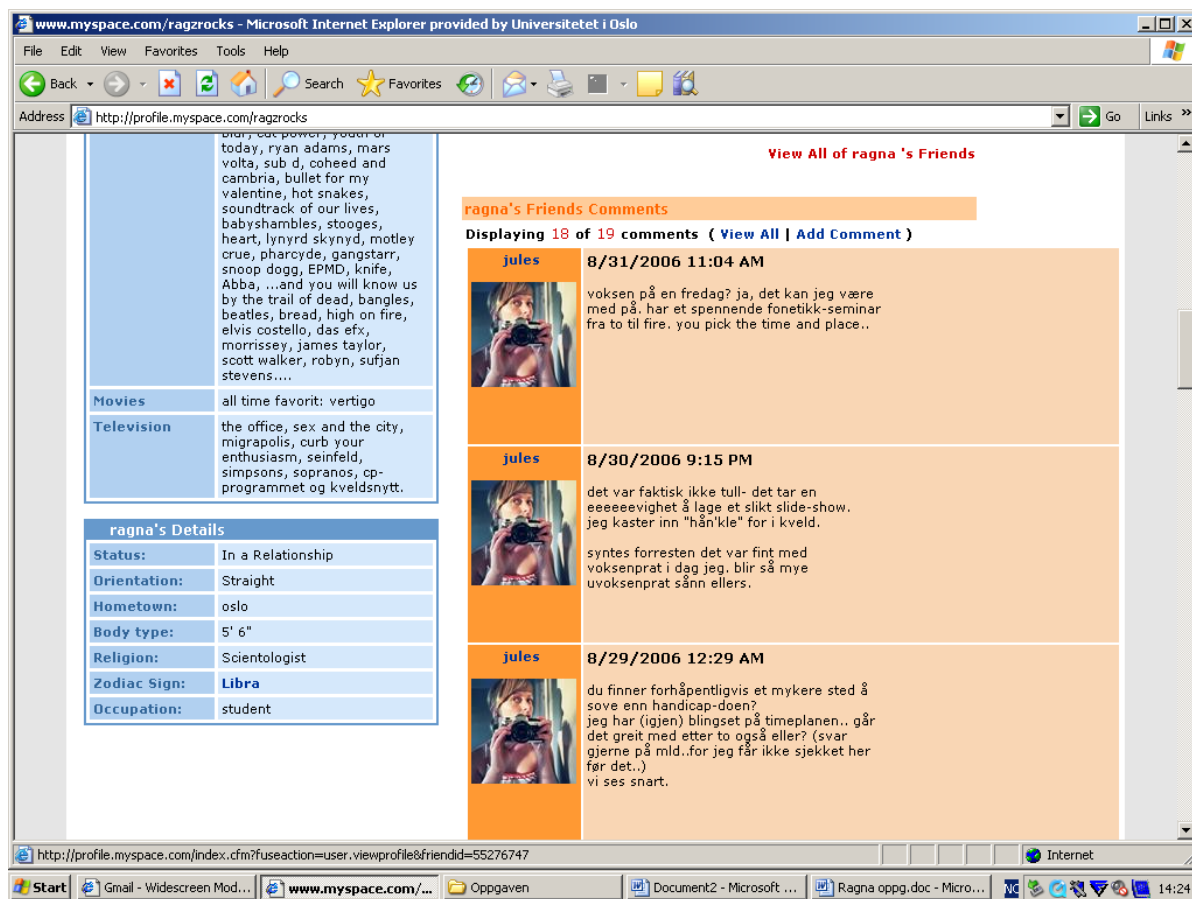
Øverst til høyre postlegges bloggene. Inne på blogg-siden kan andre med MySpace-profiler skrive inn kommentarer, og eventuelt gi kudos. Videre nedover kommer rubrikken About Me, og Who I'd Like To Meet. Videre kommer mine venner: Friend Space. Vennene legges ofte inn rangert 1.plassen starter øverst til venstre og går videre bortover. Å være blant topp4, skal være stas. Ved å trykke på vennene kommer man inn på deres respektive sider. Man kan velge mellom å ha topp8, 16, og 24 venner som vises

på profilsiden. For å se resten av vennene må man klikke videre der det står View all of Ragnas Friends. Neste printscreen viser MySpace-profilsiden videre nedover.



Venstrekolonne:

Ragna's Interests, Music, Books, Movies and Television, her er det vanlig å enten skrive inn hva man liker, og/eller sette inn videosnutter, fotografier fra filmer, bokomslag, tv-serier, band og regissører. I løpet av den tiden jeg har sett på MySpace ser jeg at profilsidene har blitt mer og mer sammensatte/multimodale: video og foto har blitt mer og mer populært. Jeg har skrevet inn mine favorittband.



Venstrekolonne:

Detaljer om meg, sivilstatus, seksuell orientering, hjemsted, religion, stjernetegn og yrke.

Høyrekolonne:

Den mest aktive delen på MySpace-siden, kommentarene. Her kan man få kommentarer fra alle som har en MySpace-profil.

Videre skal jeg eksemplifisere hvorfor "Mitt tekstpalass" kan sees på som en metafor på MySpace-siden, og hva dette kan si oss om konstruksjon av identitet og digital-literacy.

6.1 "Mitt tekstpalass"

Hvordan iscenesettes og konstrueres identitet og digital-literacy gjennom tekstpraksis på MySpace.com og FanFiction.net?

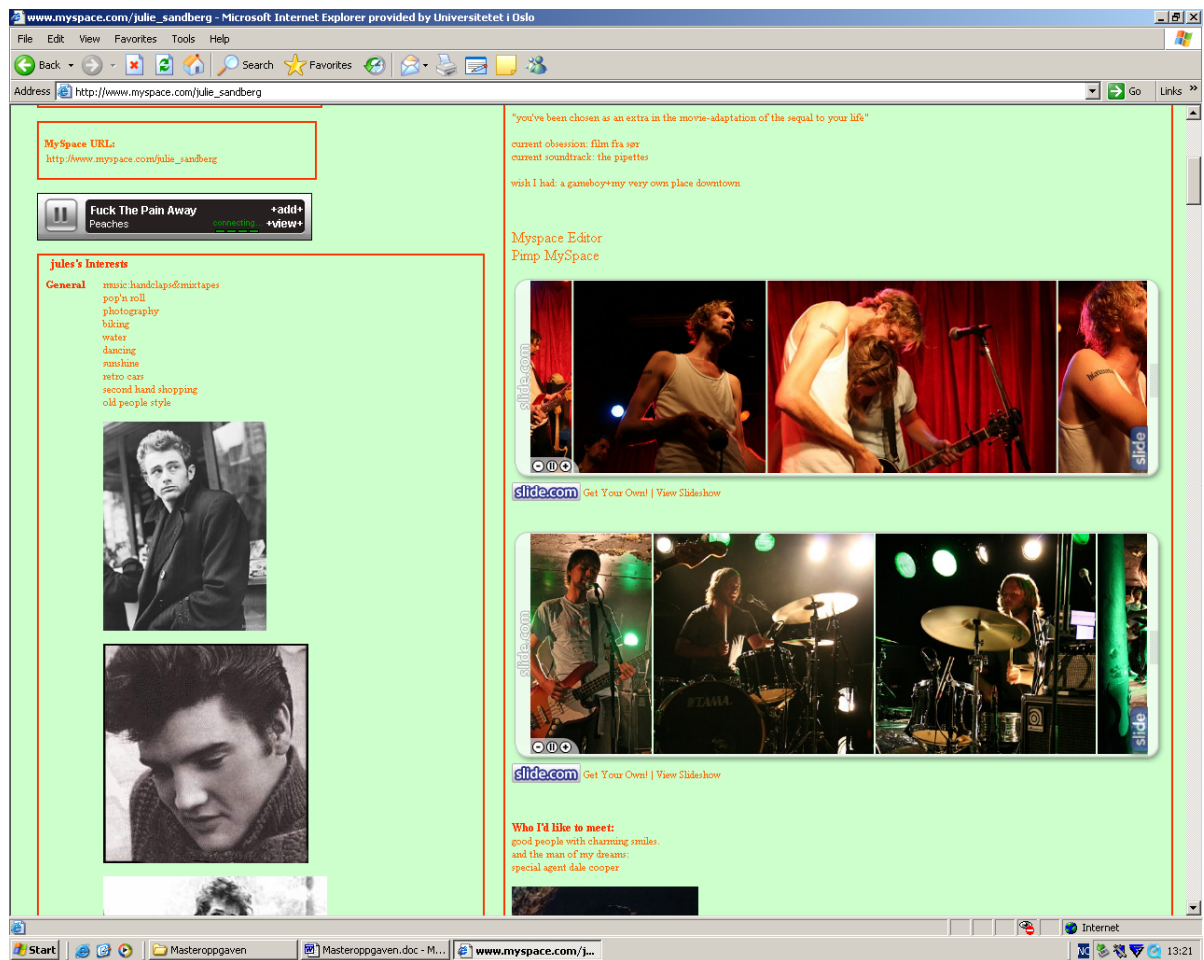
Mange av MySpace-brukerne benytter seg av mulighetene som allerede ligger til grunn på nettsiden. Brukeren har høyst sannsynlig både bakgrunnsbilde, introduksjonslåt, skrift, video og foto på profilsiden, og kommentartråder som ikke står stille. Hun har mange venner og viser gjerne frem de 16 eller 24 beste av dem. Vedkommende svarer alltid på kommentartråder og skriver gjerne inn kommentarer til andre. Dette er en del av normene som er på MySpace: å bruke mulighetene som ligger der, og være hyggelig mot hverandre.

Man kan si at MySpace-brukeren benytter seg av flere ulike semiotiske uttrykk når hun lager sin MySpace-side. Brukerene har som oftest tekniske digitale ferdigheter, men er også en sosialt kompetent bruker som passer på å gi kudos når venner skriver bloggtekster. Å være en aktiv MySpace-bruker fordrer kjennskap til MySpace-diskursen, det vil si at du vet hvordan siden brukes og hvordan du kan bruke siden til å vise deg selv frem.

6.1.1 Bilder på MySpace

En måte å vise seg selv frem på MySpace, er å bruke bilder av for eksempel favorittartister, -band, -filmer, -forfattere, tv-serier, animasjonsserier og/eller skuespillere. Mange benytter seg av muligheten å legge ut bilder som viser hvilken type populærkulturell referanse man ønsker å bli assosiert med.

Jeg har tatt en printscreen av en ung jentes MySpace-side, hun er en aktiv MySpacebruker. På venstre side beskriver hun sine interesser ved å bruke bilde og skrift:



Over bildene på venstrekolonne står det skrevet at hennes interesser er:

handclaps

mixtapes

photography

water

dancing

sunshine

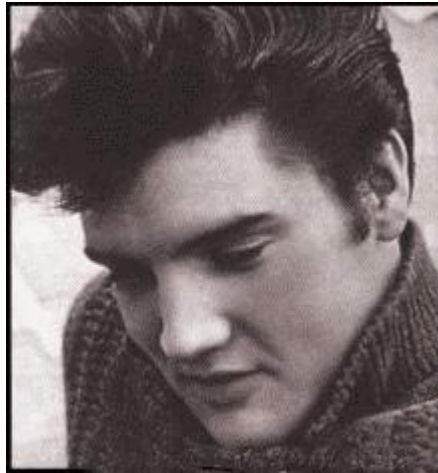
retro cars

old people style

Under dette har hun satt inn bilder av to skuespillere hun liker:



James Dean



Elvis Presley

Gjennom å bruke bilder i stedet for skrift, gjør brukeren teksten mer eksplisitt da fotografier fanger blikket vårt på en annen måte enn hva skrift gjør. Man kan si at hun bruker teksten til å konstruere et bilde av seg selv som en person som er opptatt av fotografi, gjerne svart/hvitfoto og musikk. Bildene blir brukt som et semiotisk uttrykk og bildene blir brukt for å skape en mening, om kanskje henne, og hennes interesser.

Ifølge Davies og Harre posisjonerer man seg ut fra en valgt lokalisering, og i forhold til andre mennesker (Davies & Harre 1990). Brukernes lokalisering på MySpace er forskjellig, men ofte forankret rundt populærkultur som independentfilm, musikk, bøker, tv-serier med mer. Brukeren posisjonerer seg gjennom å vise populærkulturelle referanser. Det ser ut til at hennes MySpace-krets også har denne lokalisering. Hun har plassert seg i et smaksfelt, hvor interesser er independent-musikk og -film.

”Historien om meg selv” gjennom skjermtekst er et eksempel på at identitet er i prosess og relativ. Man kan forandre sin historie fra time til time, og man kan shoppe mellom ulike posisjoneringsmekanismer. Mitt inntrykk er at brukernes profilsider er stabile og de virker ganske konforme og konsekvente. Men mulighetene ligger der, til å for eksempel konstruere et fiktivt *jeg*.

Brukeren viser til at hun er en person som liker eldre filmer og musikkfilmer. Muligheten til å innrede et rom, en side på Internett, gjør posisjoneringen mer eksplisitt. Hensikten til brukeren er å engasjere sitt publikum, og da blir bildene deretter. De bør vekke en form

for interesse (Lippe 2004). Tidligere brukte unge dagboken eller rommet i hjemmet til innredning. Rommet ble innredet ut i fra smak. I dag innredes MySpace eller Facebook ut i fra smak, gjennom blant annet bildebruk. Her kan alle med tilgang dele sin historie med hele verden. Det som skiller MySpace fra andre typer private hjemmesider, er antall besøkende. Det kan være flere hundre som besøker din MySpace-side i løpet av en dag.

Den samme brukeren har også brukt virkemiddelet bilder til å plassere sin filmsmak på MySpace-siden sin:

Lost In Translation (Coppola 2003).



Walk the Line (Mangold 2005).



No Direction Home: Bob Dylan (Scorsese 2005).



Disse til sammen fem bildene brukeren har valgt å vise på profilsiden, er en referanse til diskursen blant hennes MySpace-krets. Å vise bilder av anerkjente artister/skuespillere og filmer kan sees på som en form for selvpresentasjon gjennom skjermttekst. Bildene plasserer brukeren innenfor et smaksfelt. Det smaksfeltet vil kunne inkludere og ekskluderer andre MySpacebrukere. Brukeren har her iscenesatt seg selv som en person som liker litt smale filmer.

Vi bruker språket for å oppnå noe. Dette gjelder som sagt både bilder, skrift og symboler. I dette tilfelle bilder/fotografier. Å bruke bilder fra filmer og av artister på den måten denne MySpace-brukeren har gjort viser til at hun kjenner sin lokalisering og sin posisjon på MySpace. Gjennom å legge ut disse bildene har hun valgt å lokalisere seg selv innenfor et viss type smaksfelt og hennes posisjonering av et selv kommer fram. Lokalisering blir: vi som liker smale filmer, og posisjoneringen blir: jeg liker smale filmer og det ønsker jeg å vise gjennom disse bildene.

Identiteten viser seg gjennom språket, tegn, gester, bilder, metaforer. Her skapes den sosiale virkelighet. Som Giddens selv sier det: selvidentiteten er en prosess som produseres og reproduseres hele tiden gjennom aktørers handlinger (Giddens 1991). Handlingene på MySpace kan sees på som en del av denne prosessen. Den ene dagen har brukeren bilde av Bob Dylan, mens den andre Justin Timberlake. Disse to artistene representerer to forskjellige typer smaksfelt. Brukeren viser hvordan man bruker språket og tekstens mangfoldige muligheter til å iscenesette seg selv.

En annen viktig form for bildebruk på MySpace-siden er selve presentasjonsbildet. Privatpersoner har ofte bilde av selv, et idol, animasjon, bildet kan være: "levende" eller stille.

Her vist med to eksempler:



Her vises bilde av brukeren "Martin". "Martin" stiller i bar overkropp, store solbriller og hatt, samtidig som han lager truttmunn.

Eksempel nr. 2 er fra min egen MySpace-side:



Bilde av meg i morsom positur. Jeg posisjonerer meg som en litt artig-jente her.

Noe som er typisk for MySpace, brukernes private MySpace-bilder er gjerne litt fine og morsomme. Etter det jeg har kommet fram til, henger det sammen med at trenden på MySpace er å vise seg selv *for real*, ikke som noe avvikende, rart, eller noen man ikke *er*. Det er vanlig å bruke en helt eller idol som presentasjonsbilde, men stort sett brukes et ekstra fint bilde av seg selv. Det er også vanlig å stadig skifte presentasjonsbilde. Brukerne tilpasser derfor bildene ut i fra livssituasjonen der og da.

Jeg mener at denne muligheten til selvposisjonering gjør at brukerne må være mer refleksive til seg selv, og andre. Profilsiden kan sees på som deres refleksive selvposisjoneringsprosjekt.

I tråd med Ziehes teori, ser jeg på hvordan brukerne innreder og eventuelt forandrer sitt eget hjem (My Space), som en del av det Ziehe kaller kulturell frisetting (Ziehe 1993). Fra min egen barndom husker jeg godt hvor ofte jeg og venninnene ommøblerte rommene

våre, og at vi stadig maste om å få gjøre det samme i stua. Å holde på med slik type konsentrert arbeid kan vær en viktig del av sosialiseringen og identitetsutviklingen. Med Internett kan man gjøre det ofte og mye, og det er som all annen aktivitet spennende, skummelt, noen ganger kjedelig, og noen ganger vanskelig. Denne formen for lek, læring og utforskning skjer på Internett som i hjemmet, på fritidsklubben eller i bakgården.

6.1.2 Blogging på MySpace

Bloggteksten på MySpace brukes ofte som dagbok. I bloggen kan man være den kreative forfatter, bruke seg selv, iscenesette seg selv, og kommunisere. Den er et sted for identitetskonstruksjon. Altså et sted for utvikling og utforskning. MySpace-bloggen er som mange andre blogger, enkel å bruke, og ofte skrevet ut i fra dagboksjangeren. Bloggteksten er kommunikasjon, og ifølge Bakhtin er kommunikasjon alltid influert av flere stemmer (Wetherell et al. 2001). Det jeg sier her og nå kommer fra et sted, mitt uttrykk er influert av hva jeg har lest, sett eller hørt, altså andres stemmer. Det er dette som kjennetegner dialogen ifølge Bakhtin. For Bakhtin er identitetsprosessens forutsetninger helt klart språklig og sosial. Med begrepene tekst og diskurs refererer Bakhtin til all kulturell produksjon i språket. Det eksisterer ikke kulturell produksjon utenfor språket ifølge Bakhtin (Stam 1989). For eksempel:

Når blogger "Lisa" skriver: "Vi vil alltid ha Paris" i en blogg, hvor hun referer til en reise hun og ekskjæresten var på. Henviser hun til en godt brukt populærkulturell-filmreferanse (Casablanca 1942). Her er bloggteksten eksplisitt influert av andres uttrykk. Hun bruker et av verdens mest berømte filmsitat, sitatet sier noe om hvordan hun ønsker å presentere seg selv og iscenesette identitet. Her i dette eksempelet: en person som liker å reise, som liker gamle filmer, Ingrid Bergman, har kjærlighetssorg, kjenner savn, Humphrey Bogart og romantikk.

Det som karakteriserer MySpace er populærkulturelle referanser og å vise sitt sanne *jeg*. De populærkulturelle referansene blir en form for andres stemmer integrert med forfatterens stemme. Hun vet hva slags begrensinger og muligheter diskursen forventer, og brukeren ønsker ikke å avvike. Hun er meget tilpasningsdyktig. Musikk, bøker og filmer blir en viktig referanse på MySpace. Blogg-tekstene blir en kulturell produksjon og reproduksjon av hva MySpace er.

Denne bloggen vil jeg kalle en typisk MySpace-blogg. Ikke så lang, og den omhandler hverdagshistorier, med musikk som et av temaene. Brukeren referer til hvordan lørdagskvelden utartet seg.

Overskrift: Music is my boyfriend

Current mood: 😜 silly

Kategori: Romance and relationships

Teksten: I have only just realized this..and i guess it explains why i am unboyfriendable. At the moment i am very much in love with 'raymond&maria' (and of course special agent dale cooper..but that has nothing to do with this..). me, andreas and øyvind went to their show at mono saturday, and what a show! it took us about two seconds to fall in love with those beautiful, blonde swedish girls! perfect show. perfect band.

later that evening i went to a party, all by myself. but then i met up with my boyfriend: music. and it turned out to be a good night. we even got along with ex-lovers, wife-beaters and people with curly hair. oh..and lately i have been watching twin peaks with my friend andy. the second and last season is even scarier than the first and i love it! good ol' d. lynch...

Currently listening: Velocity of Sound By The Apples in Stereo

I kommentar: En bruker har skrevet dette som kommentar på hennes blogg:

I wish I had curly hair.

Samme person som har kommentert bloggen har gitt henne 2 kudos for bloggen.

Bloggene på MySpace er en viktig måte å presentere seg selv på og sine daglige hendelser på. Historien om oss selv deles med de som har tilgang til hennes MySpace-side. Dette er en blogg som er typisk tilpasset MySpace-diskursen. Ikke for lang, ikke for kort, handler om musikk, kjærlighet, egenopplevde historier. Den har sjangertrekk fra dagboken, og kunne fint vært i en klassisk dagbok. Jeg-form, emosjoner, refleksjoner med mer. Den viktigste stemmen som går igjen og igjen i MySpace-bloggen er populærkulturelle referanser som musikk, film, tv-serier, bøker og tegneserier. Å skrive blogg og/eller lage en hjemmeside handler om å ta kontroll over sin egen stemme og uttrykke egne meninger. Det er en måte å respondere på omverdenen og ta imot respons, og igjen respondere (Walker 2005). De umiddelbare tilbakemeldingene brukerne får på MySpace og FanFiction er viktig for at brukerne fortsetter å skrive på MySpace-siden. *Noen gidder virkelig å lese hva jeg skriver og til og med gi tilbakemelding.* MySpace kan brukes som "Mitt tekstpalass". Mulighetene til å benytte seg av ulike semiotiske ressurser ligger der og de brukes.

Formålet med bloggen defineres av brukerne. Det kan være alt fra anmeldelser av nye album, filmer og utstillinger til den mer dagboksdefinerte bloggen hvor hva brukeren spiste til lunsj skrives ned. Fellesnevneren for blogg-praksisen er at man ønsker å dele. Det er umulig å definere blogging som en spesifikk digital-literacy. Digital-literacy er å iscenesette sosial praksis av lesing og skriving gjennom digital kodifisering, ifølge Lankshear og Knobel (2005).

Med den sosiale praksis, referer ikke Lankshear og Knobel til å kunne mestre de sosiale kodene på Internett, og den mer praktiske kompetansen, som å operere software og hardware. Brukerne tar først og fremst fram den kulturelle praksis, "ways of doing things rather than operational techniques" (Lankshear & Knobel 2005). Men det er den kulturelle, estetiske, literate "måten" brukerne iscenesetter MySpace på som fremstilles av brukerne selv som den viktigste. Med dette ønsker Lankshear og Knobel å si at digital-literacy ikke er "noe", men en form for kulturell deltagelse.

”Mitt tekstpalass” eller MySpace, det vil si min plass, er en form for hjemmeside for band, og personer som bruker det som en presentasjonsside. Etter å ha studert MySpace-bruk i lang tid har jeg kommet frem til at denne setningen kan beskrive bruken godt:

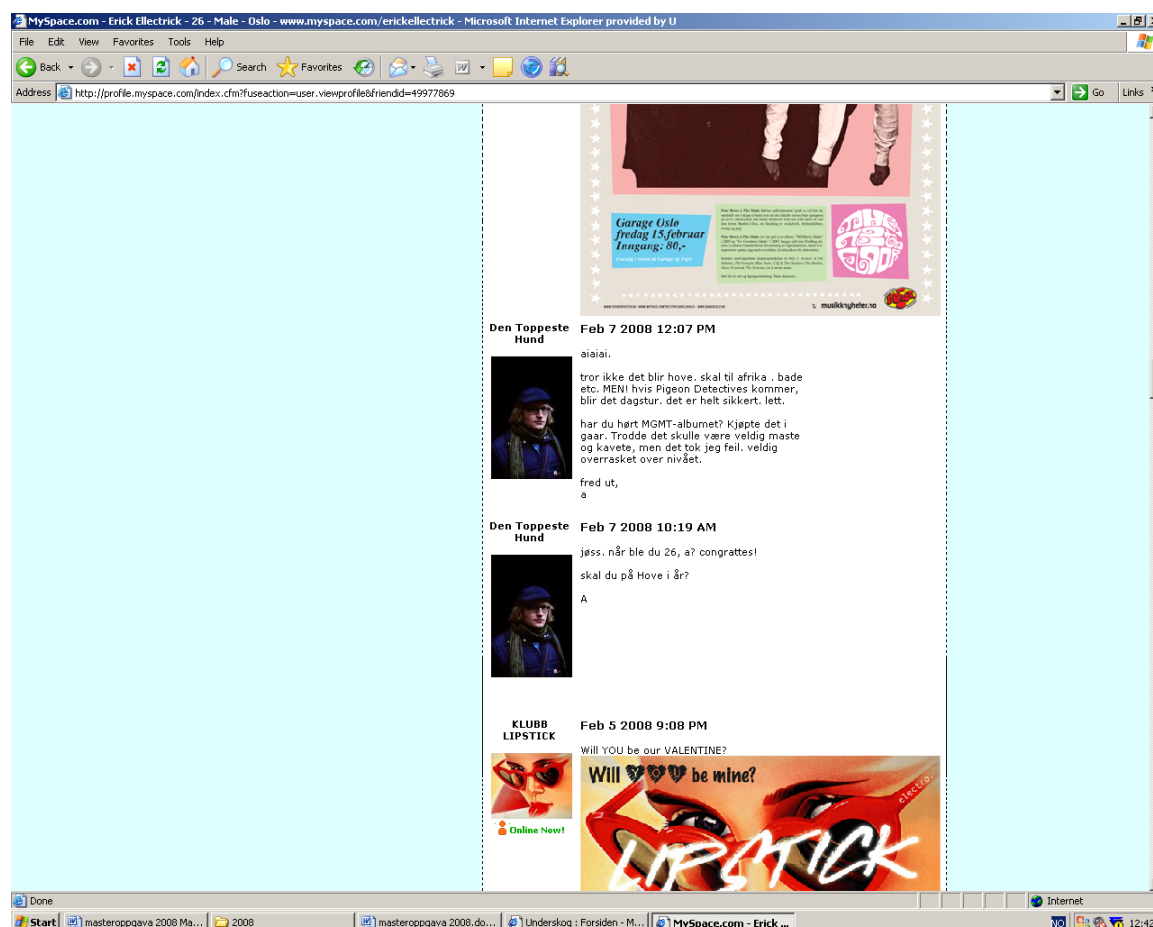
MySpace er mitt tekstpalass, hvor brukerne bruker ulike former for tekst til å vise fram seg selv og sine interesser for omverden. MySpace fungerer som meningsskapende ressurs, derav digital-literacy og identitetskonstruksjon. Dette skjer blant annet gjennom bloggtekster som jeg har vist til her, men også gjennom kommentartrådene.

6.1.3 Kommentartråder på MySpace

Noe av det som kjennetegner MySpace og Web 2.0 er at det er deltagerne som lager og definerer nettsiden. Nettsiden er deltagerdreven. Et eksempel på det er kommentartrådene som utgjør en viktig del av MySpace-konseptet. Kommentarene fungerer som kommunikasjon mellom brukerne. Kommentartrådene kan sees på som eksempler i hvor stort omfang deltagerdreven MySpace-siden er, og hvordan MySpace er med på å knytte sosiale bånd på tvers av landegrenser. Etter å ha studert MySpace-kommentarer er det helt klart et mønster som går igjen – man takker for vennskap - man gir positiv tilbakemelding på hvordan brukeren har dekorert siden sin – og kommentarene brukes også som en litt treg sms-tjeneste for å lage avtaler for eksempel.

Eksempler på kommentartråden:

Eksempel 1:



2 utdrag fra kommentartråden:

Den Toppeste Hund Feb 7 2008 12:07 PM

aiaiai. tror ikke det blir hove. skal til afrika . bade etc. MEN! hvis Pigeon Detectives kommer, blir det dagstur. det er helt sikkert. lett. har du hørt MGMT-albumet? Kjøpte det i gaar. Trodde det skulle være veldig maste og kavete, men det tok jeg feil. veldig overrasket over nivået.

fred ut,

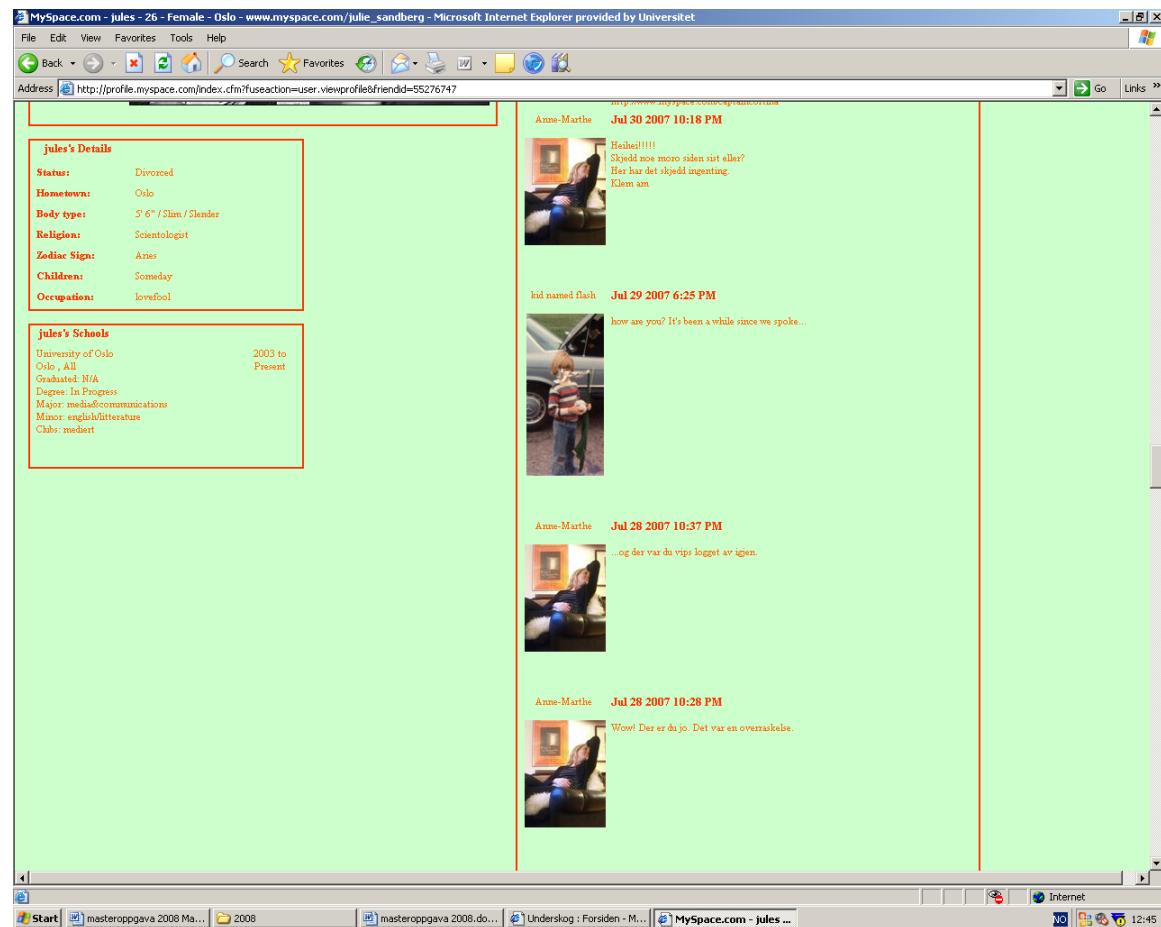
a

Den Toppeste Hun Feb 7 2008 10:19 AM

jøss. når ble du 26, a? congrats! skal du på Hove i år?

A

Eksempel 2:



3 utdrag fra kommentartråden:

Jul 30 2007 10:18 PM

Heihei!!!! Skjedd noe moro siden sist eller? Her har det skjedd ingenting.

Klem am

kid named flash Jul 29 2007 6:25 PM

how are you? It's been a while since we spoke...

Anne-Marthe Jul 28 2007 10:37 PM

...og der var du vips logget av igjen.

Anne-Marthe

Disse kommentarene er semiotiske uttrykk som er viktige når brukerne bygger sitt tekstpalass. Kommentarene viser hvem dine venner er, og er dermed med på å bygge

under brukernes identitetskonstruksjon. Kommentarene kan bli en del av den refleksive posisjoneringen. Det forventes at MySpace-brukerne kan sjangeren.

Når brukerne velger ord som *Congrats! Lett. Aiaiai*. Er dette beskrivende ord for denne type skriftkultur. Brukeren har valgt lettbente slanguttrykk, som viser en tilhørighet til muntlig språkkultur blant unge mennesker.

Valg av populærkulturelle referanser som, MGMT (Danserockband fra New York), og Pigeon Detectives (Bristisk indieband) har han definert seg innenfor et smaksfelt hvor smal-musikk og independent livsstil er gjeldende.

Brukerne viser også til at han kanskje skal til Hovefestivalen. Med dette viser brukeren at han er interessert i musikk (igjen), men ikke interessert i festival-livet for enhver pris – det kommer an på om de riktige artistene kommer.

I løpet av en setning i kommentartråden på MySpace har brukeren formidlet en del budskap – gjennom skrift (meningsskapende ressurs) viser brukerne at han er ung, musikkinteressert, alternativt orientert og muligens en festivaldeltager.

Dette er et eksempel på hvordan kommentartråden på MySpace fungerer. Han som har skrevet kommentaren får formidlet mye informasjon, som blant annet om musikk, alder, Hovefestivalen med mer. Noe av funksjonen med kommentartrådene er småprat om ditt og datt, det kan vel sees på som hovedfunksjonen, men også det å gi informasjon er viktig. Det som er en viktig rammefaktor er at "alle" i kretsen din ser hva som blir skrevet, dermed blir det innholdsmessige og valg av språksjanger viktig. Eksempelet viser hvordan brukeren bruker ulike språk-kategorier for vise frem hvem han er. Kodene for eksponeringen er at han nevner ulike bandnavn som viser at han er oppdatert og har en hipp/kul orientering. Han bruker kommentartråden til å definere sitt smaksfelt, vise hvem man er, og hva man liker. Han bruker ord som: *lett*, *congrats!* og *jøss*, disse ordene er typisk for muntlig tale. Ordet *lett* er i denne konteksten slang/forkortelse for, *det gjør jeg lett* og/eller, *jeg er lett med på det*. Ordet brukes endel i muntlig tale, språket på kommentartrådene adopterer, henter inspirasjon fra muntlig tale, slang og ungdomsspråk. Om du hadde valgt en mer formell stil, hadde du misforstått de kulturelle og sosial kodene som fordrer en (god) MySpace-bruker.

7. FanFiction

"FanFiction repairs some of the damage caused by the privatization of culture allowing these potentially rich cultural archetypes to speak to and for a much broader range of social and political visions than can be accommodated through what David Thorburn calls the 'consensus narrative' of network television. One of the real potentials of cyberspace is that it is altering the balance of power between media producers and media consumers, enabling grassroots cultural production to reach a broader readership..."

(Jenkins 1998)

FanFiction er en side hvor folk skriver inn historier basert på allerede eksisterende populærkulturelle historier; historier som filmer, bøker, tv-programmer, dataspill, animasjon og tegneserier. I papirform har FanFiction eksistert i mange tiår, men FanFiction på nettet er selvfølgelig av nyere dato, og mulighetene for publisering har ekspandert (Black 2005).

Det finnes for eksempel over 140000 historier om filmen Pirates of the Caribbean og over 380000 om boken Lord of the Rings (FanFiction.net). På FanFiction.net skriver folk i alle aldersgrupper, men mitt inntrykk at det er mange i aldersgruppen 14-30 år. Brukerne har profilsider, hvor utgivelsene ligger, og valgt personlig informasjon er skrevet ned.

Når man skriver en FanFiction-historie tar, man som oftest utgangspunkt i de originale karakterene og/eller situasjonene og utvikler dem i egen retning. Allerede på 60-tallet eksisterte termen FanFiction, men det var for å skille mellom fiksjon skrevet av fans av science-fiction-bøker og filmer med de originale science-fiction-historiene. Det finnes ulike tilnærminger i forståelsen av FanFictions innhold og opprinnelse. Disse tilnærmingene er basert på hvordan de individuelle medlemmene av ett FanFiction-samfunn definerer FanFiction (Black 2005).

Et søk på "FanFiction" på Google.com i dag gir 40 200 000 treff (februar 2008). Noe som kan sees på som et barometer på populariteten. Rebecca W. Black har forsket på et utvalg av FanFiction-historier basert på animasjonsserier. Hennes funn viser at de unge uttrykker daglige ungdomsproblemer gjennom historiene. Problemer og filosoferinger om press, popularitet, vennskap, familier, graviditet, vold, selvmord er hyppige. I kommentarene til FanFiction-historiene gis det ofte støtte og råd, og deling av lignende opplevelse. FanFiction.net bruker ikke kudos slik vi finner på MySpace, men man gir

kudos eller anti-kudos i form av kommentarer, som ikke behøver å være lengre en enn setning eller to. Historiene på FanFiction viser at sosial interaksjon og identitet spiller en viktig rolle i skrive- og leseprosessen i FanFictions onlinesamfunn (Black 2005). Dette er spennende funn med tanke på kunnskapsløftets intensjoner om å styrke grunnleggende ferdigheter som skriving og lesing. Kanskje slike typer nettsamfunn som FanFiction representerer kan brukes i læringsaktiviteter? Dette skal jeg diskutere senere.

Brukerne (på FanFiction.net) starter først med å lage sin egen profilside, med biografisk informasjon, linker til websider og/eller andre hjemmesider hun måtte ha. Du trenger ikke å være god i engelsk skriftlig for å delta. Det er fullt mulig å delta som leser og/eller anmelder av tekstene før man har publisert tekst selv. På den måten opparbeider man seg literacies og blir familiær med FanFiction – relaterte termer, offisielle og uoffisielle regler. Man får da etablert et publikum ut i fra sine kommentarer før man har publisert historier selv (Black 2005). "FanFiction.net enables fans to draw on personal strengths to support meaningful participation in the community, even before they are ready to begin posting their own fictions" (Black 2005:3).

7.1 Typer FanFiction

Roberta W. Black begynte å forske på fenomenet fordi hun selv var aktiv FanFiction-forfatter. Hun har spesialisert seg på Card Captor Sakura, en populær japansk animasjonsserie. Hun forsket først og fremst på hva FanFiction-historier kan bidra med i engelskundervisningen. I den vanlige skolestilen lærer elevene å lage karakterer, konstruere et plott, og hvordan en historie bygges opp. Innenfor FanFiction er det er for eksempel populært å komme med alternative avslutninger til den originale historien, ved for eksempel at de ikke fikk hverandre, hun overlevde, hun døde, eller en ny tredjeperson dukker opp. Her er det bare fantasien som setter grenser. For å forstå FanFiction må man ha en oversikt over de mest populære undersjangerne, her kommer en kort redegjørelse.

- Mary Sue. Mange FanFiction-historier faller innenfor kategorien Mary Sue-fantasier. I disse historiene lanseres en karakter som ikke er med i originalhistorien (for eksempel filmen). Denne karakteren representerer ofte FanFiction-forfatteren selv. Mary Sue-fantasiaen er ofte en jente i nød, men kan også være en gutt, for eksempel Gary Stu, Larry Stu eller Goth Stu. Han er tøff og slår seg ofte, men kommer seg alltid opp på bena igjen. Det kan nok føles herlig å iscenesette et trekantdrama, hvor du selv kommer inn i historien og erobrer helten fra den utspekulerte vakre kvinnelige hovedrollen som kun er ute etter pengene hans.

- Crossover story. I sub-sjangeren crossover bruker FanFictionforfatteren karakterer fra ulike historier. Innenfor animasjon er det populært å kombinere Pokèmon med Digimon, fordi de har mange av de samme trekkene: tegnefilm, karakterene er grupper med barn, og barna kommanderer monstre til å slåss i begge seriene. En annen tilnærming på den såkalte crossover-historien er å krysse mellom ulike sjangere.
- Alternative parringer. Et meget populært triks blant FanFiction-afficionados (dedikerte fans), er å føre sammen to karakterer. Å leke med kjønnskategorier kalles for Slash-parring. Symbolet "/" er brukt om homofil romanse mens "&" er brukt om heterofil romanse. Slash-FanFiction blir mer og mer populært, men problemet er at de ofte blir publisert på private, lukkede sider, pga de pornografiske elementene de ofte inneholder.

(Black 2005)

Det er utviklet en egen FanFiction-ordbok som virkelig er en "smørbrødtype" på opptil flere hundre sider, The Fan Fiction Glossary. Her finner du forklaringer på forkortelser og uttrykk. Noe av det første som beskrives i ordboken er: Author's Notes, som er, FanFiction-forfatterens noter/bemerkninger til egen tekst. FanFictionforfatteren Sakura girl bruker ofte disse til å:

.....clarify meaning, to insert personal comments, to ask readers for input on specific parts of the plot, to ask readers for help on spelling and grammar, and to point out areas where she is specifically taking up or not taking up audience members' suggestions in her story. It is clear from the responses to her posts that readers do respond to her A/Ns and often offer constructive feedback or specific responses to her insertions, as in the following reviews.

(Black 2005)

7.2 Flerstemmige FanFictions”

Hvordan iscenesettes og konstrueres identitet og digital-literacy gjennom tekstpraksis på MySpace.com og FanFiction.net?

FanFiction-historiene kommer ikke alene, de er influert av andres stemmer, de er dialogiske, flerstemmige, intertekstuelle og sammensatte tekster. FanFiction.net er den største nettsiden for FanFiction-entusiaster.

Når du skriver en FanFiction-historie må tungen holdes rett i munnen. Det er mange ting å huske på. For å skrive en god FanFiction-historie fordres det gode forhåndskunnskaper om FanFiction-diskursen. En viktig del av FanFiction-diskursen er de ulike typer sjangere og troskapen til originalhistorien. Innen FanFiction er det mange ulike sjangere. Jeg har sett at brukerne innledningsvis skriver på forsiden hva slags type FanFiction-historie som kommer. Å definere sjangeren på forhånd er med på å gi leseren noen forhåndsopplysninger om hva som kommer. Samtidig vil det gi forfatteren rammer og strukturer for hvordan hun skal legge opp teksten. Sjangerdefinering er helt klart en viktig del av den meningskapningen som iscenesettes på FanFiction.

Det man gjør på FanFiction kan sees på som en form for FanFiction-literacy. En tekst er ytringer som deltakerne i en viss kultur gir en spesielt avgrenset status eller verdi. Dette innebærer at visse ytringer i kulturen blir tillagt en kulturelt betinget tekstverdi (Tønnesson 2002).

Man kan si at FanFiction-forfatterene ønsker å vise frem seg og sin kunnskap om for eksempel, tegneserier, bøker, filmer, tv-serier med mer. Samtidig betyr den sosiale og kulturelle deltagelsen mye på FanFiction. Tilbakemeldingenes funksjon er viktig for utvikling av historien underveis og selve sluttresultatet. FanFiction-forfatterne legger gjerne ut et kapittel av gangen, venter på tilbakemelding, og fortsetter deretter. Denne formen for kommunikasjon gjør teksten flerstemmig på flere plan. Internett-tekster og FanFiction-tekster er intertekstuelle, FanFiction-fenomenet er basert på intertekstualitet.

For det første er alle FanFiction-historiene intertekstuelle, det er selve konseptet, de er basert på tidligere utgitte historier. For det andre, så er ofte FanFiction-historiene utgitt litt etter litt, og tilbakemeldinger har blitt gitt underveis i skriveprosessen. Tilbakemeldingene og den tidligere historien er viktige stemmer i tillegg til historiens egne unike stemme.

Forskning viser også at FanFiction-forfattere foretrekker god kvalitet på historiene. Det innebærer godt utviklet karakterer, logisk oppbygning, og god grammatisk forståelse. Samtidig er FanFiction mer enn å *skrive historier alene*, FanFiction har utviklet seg til å bli et sosialt og kulturelt samfunn (Black 2005).

Vi trenger noen eksempler. Jeg skal først se på en crossover-historie og deretter FanFiction-samfunnet som har vokst opp rundt tv-serien Greys Anatomy.

7.2.1 Crossover-historie

Som nevnt tidligere finnes det mange ulike typer FanFiction-historier, det eksempelet jeg har trukket frem her er en crossover-historie. I crossover-historiene er det vanlig å bruke karakterer fra to forskjellige historier, for eksempel at Mr. Darcy fra Fornuft og følelser dukker opp som Gandalf i Ringenes Herre. Men crossover-historie kan også være å krysse over sjangere, det vil si å blande ulike sjangere, noe forfatteren i dette eksempelet har gjort. Forfatteren har tatt utgangspunkt i filmen *You've Got Mail* (Ephron 1998) og skrevet et dikt. Hun bruker flere sjangere; film-, nett-, og diktsjanger. Hun skaper en slags hybrid, et film-dikt, (...) "meaning that the author essentially "crosses over" between two genres or forms of media to create hybrid texts such as songfictions or moviefictions" (Black 2005).

Diktet lyder slik:

My Morning Refreshment

I wake up in the morning,

Warm and comfortable in my bed.

As my boyfriend walks out the door,

I tiptoe to my window to make sure he safely enters his taxi,

And when he does,

I scramble to my laptop,

Where I can peacefully get onto my email

And listen desperately for those three words,

“You’ve Got Mail”

When I hear them,

I lean back happily in my chair

And a silent Hallelujah Chorus comes into my ears.

You emailed me,

And your words are well chosen.

It is as if you are a story-book character,

Too perfect to be real.

But that matters not to me,

As long as we can safely keep in touch,

My dear, name-less friend.

Forfatteren har rated teksten som K+, som betyr at teksten kan innholde betydninger som ikke egner seg for barn, diktet har aldersgrense 9 år.

Forfatteren har fått tre tilbakemeldninger:

- *It sounds nice. But...what is it? Is it a poem? I don't understand. You...just rewrote almost some of the exact words from the movie.*
- *Cute but short. Give me more!*
- *UWAH. This movie sounds really good... I love entangled love stories! Love the poem.*

FanFiction-forfatteren har skrevet et dikt med inspirert av filmen You've Got Mail.

Forfatteren er en ung jente som har latt seg fenge av filmen, og ønsker å dele dette med resten av FanFiction-samfunnet. Å produsere tekst på FanFiction fordrer at du er interessert i originalhistorien. Denne interessen vokser innen et sosialt og kulturelt nettverk. Forfatteren av diktet har sannsynligvis kunnskap om filmen, og om andre

FanFiction-historier rundt filmen *You've Got Mail* (Ephron 1998). Jeg antar at forfatteren ønsker å presentere seg selv som en person som er interessert i film og i dikt, og gjerne de romantiske. Jeg vil si at med en gang du er FanFiction-forfatter, har du iscenesatt deg selv som en person som kan karakteriseres som en genuin fan med stor interesse for tekstskaping. Med inspirasjon i noe de er genuint interessert i får brukerne utviklet tekstkompetanse, presentert seg selv, og etablert et felles nettverk på tvers av landegrenser. Dette etableres gjennom FanFiction-samfunnet.

Sjangerkonvensjoner skaper orden hevdes det (Tønnesson 2002) På FanFiction er det helt klart orden i disse konvensjonene. Dette til tross for at de representerer et brudd med tidligere tiders sjangerkonvensjoner. Det er etablert en felles forståelse for de ulike FanFictionsjangerne.

Forfatteren har i eksempelet ovenfor skrevet en crossover-tekst, en undersjanger til FanFictionsjangeren. Teksten er en crossover-tekst fordi hun har laget et dikt med utgangspunkt i filmen *You've Got Mail*. Hun krysser mellom filmenes tekst og hennes egen tekst – selve diktet. Hun skaper et filmdikt, blander filmsjangeren med diktsjangeren.

Å forstå hvordan ulike medier konvergerer og hvordan en sammensatt tekst og intertekstualitet iscenesettes, er meningsskapende og en form digital-literacy. Forfatteren bruker sin film- og tekstinteresse til å skrive et dikt, som deles med "hele verden". Teksten kan sees på som en iscenesettelse av identitet, der film, romantikk og dikt er virkemiddelene hennes. I kapitel 3 skrev jeg at språket er med på å konstruere identiteten. Denne historien kan sees i den sammenhengen. Vedkommende som har skrevet, definerer seg selv innenfor et smaksfelt, hvor dikt, Internett, film og romantikk er sentrale ingredienser. Hun deler sitt smaksfelt med andre FanFiction-deltakere og andre som leser FanFiction-historier. Hennes prosjekt kan derfor sees på som et refleksivt posisjoneringsprosjekt. Ifølge Davies og Harre (1990) posisjonerer man seg i forhold til noe. Brukeren her har posisjonert seg i forhold til situasjons- og kulturkonteksten som er FanFiction.net og deres brukere, seg selv, filmen *You've Got Mail*, dikt og romantikk. Tilbakemeldingene som forekommer på både MySpace og FanFiction fungerer som en form for kommunikasjon som er med på å bygge hvem vi er og blir. Kommentarene virker forsterkende og bekreftende på unges identitetsdannelse. Brukeren har fått kommentaren:

-
- *UWAH. This movie sounds really good... I love entangled love stories! Love the poem.*

Denne tilbakemeldingen er hyggelig og forsterkende. Hun skriver, Love the poem. En slik uttalelse virker tilbake til FanFiction-forfatteren og vil kanskje gjøre at forfatteren setter igang med neste historie. En av de andre tilbakemeldningene lyder slik:

- *It sounds nice. But...what is it? Is it a poem? I don't understand. You...just rewrote almost some of the exact words from the movie.*

Denne tilbakemeldingen er mer reservert og negativ enn den forrige. Hun anklager FanFiction-forfatteren for å kun gjengi de samme ordene som ble brukt i filmen. Denne tilbakemeldingen kan virke begge veier for forfatteren som mottar tilbakemeldingen. Hun kan føle seg utilstrekkelig som en FanFiction-forfatter, eller hun kan se på det som pekepinn, et tips for videre skriving. Hvordan tilbakemeldingene virker for de som gir og tar imot kan være av uttalige former. Men tilbakemeldinger på nettet på egenprodusert materiale er kommunikasjon som kan være med på å konstituere identitet og digital-literacy.

Slik jeg ser det fungerer tilbakemeldingene som konstitueringsfaktorer for identitetsdannelsen. Denne formen for en språklig-gi-og-ta-dynamikk fungerer som et refleksivt posisjoneringsprosjekt hvor språk og interesser møtes og iscenesettes ut i fra gjeldende normer. Dette er noe som karakteriserer web 2.0.-nettsamfunn, der det er deltagerne som definerer innholdet. Du anmelder min og jeg anmelder din historie er en etablert norm på FanFiction.net. Høflighetsnormen er den regjerende på nettsiden.

Jeg nevnte at jeg i tillegg til crossover-historien også skulle se nærmere på det FanFiction-samfunnet som har vokst fram rundt tv-serien Grey's Anatomy.

7.2.2 "Pick me. Choose me. Love me."

Denne setningen er hentet fra den populære sykehusserien Grey's Anatomy. Bare på FanFiction.net finnes det 1663 historier Grey's Anatomy-forumet som bygger på serien. Jeg har lagt merke til at setningen over er spesielt populær. Denne setningen representerer et vendepunkt i serien, hvor hovedpersonen erklærer sin kjærlighet til en av de mannlige rollefigurene. Selve scenen har en Tatt av Vinden-schwung over seg, så jeg har ingen problemer med å forstå at tittere verden over har blitt bergtatt.

Å skrive Pick Me. Choose Me. Love Me. i dette forumet gir en umiddelbar gjenkjennelsesverdi. Alle brukerne av Grey's Anatomy-forumet vil umiddelbart vite hvilken sesong og hvilken episode sitatet er hentet fra. Dette fellesskapet som dannes rundt tv-serien handler ikke bare om en felles interesse for samme tv-serie. Det er også med på å gjøre nettsamfunnet til et sted hvor kunnskap og identitet produseres og reproduseres gjennom tekst, på tvers av land.

Når jeg nå skal anskueliggjøre teorien ved hjelp av Grey's Anatomy-FanFiction-historier, skal jeg først og fremst se på tilbakemeldingene som forfatterne har fått.

Tilbakemeldingene på FanFiction er viktige, forfatterne skriver ofte mer på historiene basert på positiv tilbakemelding fra leserne. Tilbakemeldingene er FanFictions svar på kudos-systemet vi finner på MySpace.

Digital-literacy er som jeg definerte i literacy-kapitlet: "...digital literacy as a shorthand for the myriad social practices and conceptions of engaging in meaning making mediated by text that are produced, received, distributed, exchanged etc., via digital codification (Lankshear & Knobel 2005).

Kriteriene for å kalle en prosess digital-literacy er ifølge Lankshear og Knobel, meningsskapning, produksjon, distribusjon, og bytte av tekst gjennom digital-kodifisering. Dette er noe tilbakemeldingsfunksjonene kan sees i forhold til.

Eksempel: McDreamyGirl har skrevet en FanFiction-historie med inspirasjon fra Grey's Anatomy. Historien er på 15 kapitler, der hvert kapittel er på ca. tre A4-sider. Hun har fått 81 tilbakemeldinger på historien. Før selve historien er det visse fellespunkter som må skrives ned: TV Shows – Grey's Anatomy – Pleasant Surprises (tittelen forfatteren selv har bestemt). Videre følger navnet på forfatteren (McDreamyGirl), aldersgrense (T - man bør være over 13 år for å lese historien), at den er skrevet på engelsk, og at kategorien er Romance/Angst. Videre ser vi at den har fått 139 tilbakemeldinger, at dato for publisering er 10-19-06, og den er sist oppdatert 01-29-07. All denne informasjonen er felles, og skrevet ned på første siden, slik:

The screenshot shows a web browser window displaying a FanFiction.Net page. The browser's address bar shows the URL: http://www.fanfiction.net/s/3205204/1/Pleasant_Surprises. The page title is "FanFiction.Net - Pleasant Surprises, a Grey's Anatomy fanfic". The page content includes the following information:

- TV Shows » Grey's Anatomy » Pleasant Surprises**
- Author:** [McDreamyGirl](#)
- Fiction Rated:** T - English - Romance/Angst - Reviews: [139](#) - Published: 10-19-06 - Updated: 01-29-07
- id:** 3205204

The story text begins with a preface:

Here's a fic that I have been thinking about for a while. I know that Meredith is in love with Derek and vice versa but sometimes love isn't enough and there are obstacles and people that get in the way of that – I am still the biggest Mer/Der fan out there but I just wanted to test the waters with a Mark/Mer fic. So this fic will have your Mer/Der and Mer/Mark (eventually) and Addie/Mark. Can't do the Addie/Derek thing... sorry guys but you get the gist. We will most definitely have triangles galore...hey and Addie (since I don't hate her – I actually love her as well) will finally be happy with someone, who only time will tell.

So without further ado...this story takes place right after Meredith's surgery (3.04 is it?) and Mark and Meredith's encounter in the hallway. By the way, I thought that was one of the best scenes ever and one of the funniest too!

I do not own these characters, I just let my creativeness take over and give them a life that I would want to see in them – they belong to Shonda and ABC and the rest of their owners, I just like to borrow them for a bit.

Happy Reading!

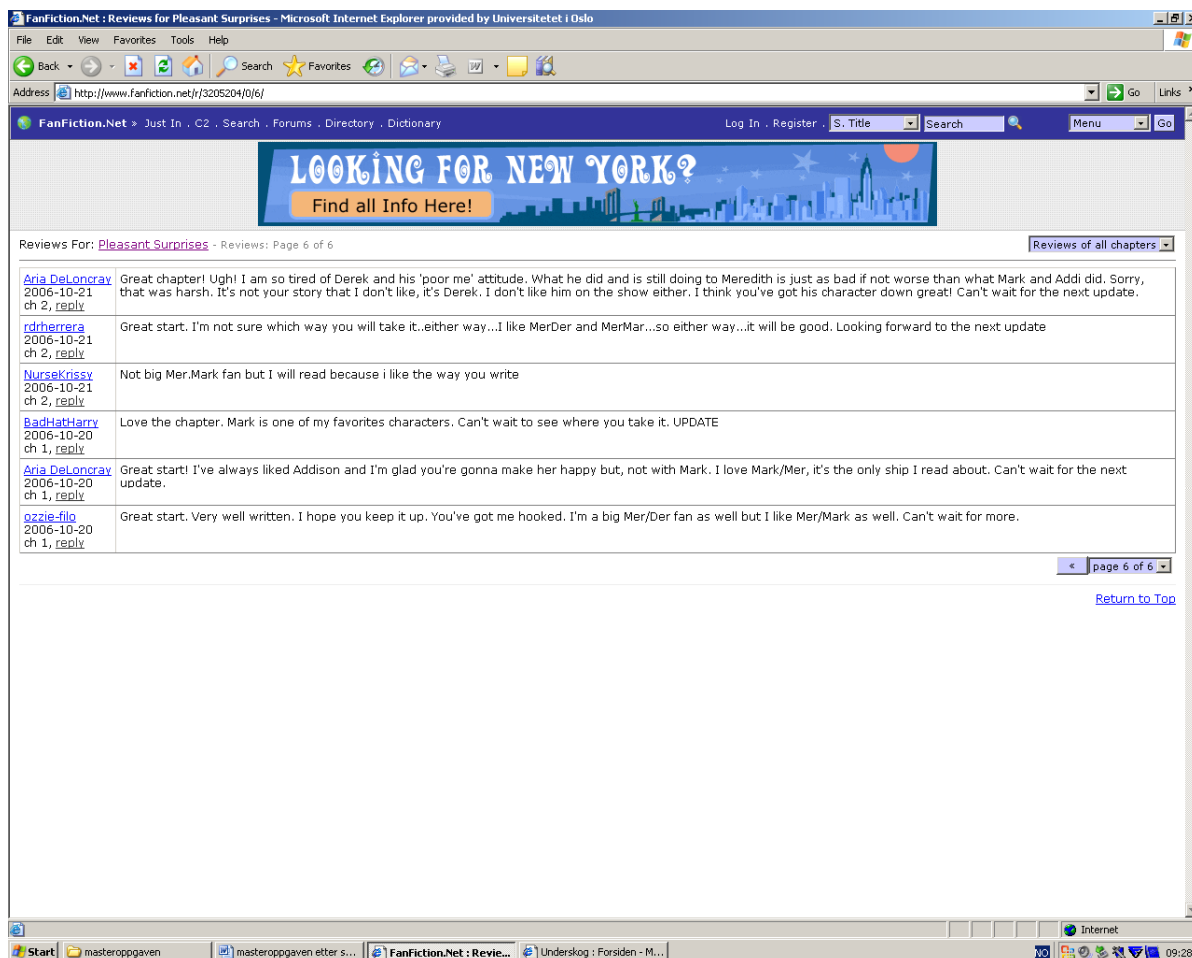
Pleasant Surprises

Chapter 1

Dr. Mark Sloan sat in one of the chairs that was right next to the nurse's station on the 4th floor and observed the action right out of Meredith's hospital room. She had her appendix taken out about an hour ago and since then the vet had not moved an inch and Derek had remained by her door when he wasn't paged or when he didn't have to check on a patient. It was incredible how much trouble Meredith seemed to get into, he thought to himself as he found the beginnings of a smile form on his lips. Two men; two men were after her at the same time and they both knew about each other – talk about good luck. They were in competition for her affection and she was open to the both of them. Damn...where had he gone wrong? He wanted her luck, hell he just wanted Addison to want him as much as these two men wanted Meredith. Maybe it was time for Meredith to find happiness.

He was a little worried about her as well if he was honest with himself. Since that day at the bar when he had talked to her and she so openly told him that Derek was not the type of guy that you leave he had liked her – her honesty, her personality, her desire for Derek to choose her made her vulnerable and by God she was beautiful. That's why he had approached her the first day at the hospital when he went to see if Addison would come

Forfatteren har fått som sagt fått tilsammen 139 tilbakemeldinger. Her er bilde av de seks første.



Tre av disse lyder slik:

- *Love the chapter. Mark is one of my favorites characters. Can't wait to see where you take it. UPDATE*
- *Great start. Very well written. I hope you keep it up. You've got me hooked. I'm a big Mer/Der fan as well but I like Mer/Mark as well. Can't wait for more.*
- *Not big Mer.Mark fan but I will read because i like the way you write*

Alle tre tilbakemeldingene er meget positive, og de motiverer forfatteren til å fortsette å skrive.

Mitt inntrykk er at tilbakemeldingsfunksjonene på FanFiction spiller en viktig rolle i skrive- og leseprosessen for både forfatter og leser. Tilbakemeldingene er ofte på en til tre setninger. Mitt inntrykk er at de ofte er positive, eventuelt med noe forsiktig kritikk. Tilbakemeldingsfunksjonene spiller en rolle i forhold til både identitets- og literacy-iscenesettelsen. Black (2005) snakker om utvikling av meta-kunnskap i forhold til tilbakemeldingene. Å snakke om, og å få tilbakemelding på noe man har skrevet er viktig i en læringsprosess. Den umiddelbare responsen som man får på nettet kan være en motiveringsfaktor til fortsette å skrive på samme historie, eller til å skrive i det hele tatt. På nettet er man ikke determinert av de faktorene som man er i et klasserom, som alder, kjønn, sosioøkonomi, utseende, popularitet med mer (Black 2005).

FanFiction-tekster er som sagt intertekstuelle og sammensatte. Flerstemmighet kan brukes som metafor for å beskrive tekstene. Når vi produserer tale og tekst vil alltid andres stemme influere i produksjonen. På FanFiction.net, hvor tilbakemeldingene spiller såpass stor rolle, vil jeg si at andres stemme i historiene betyr ekstra mye. Det er spesielt vanlig å motivere forfatteren til å skrive mer. Anmelderne legger også inn ønsker for hvordan de ønsker historien skal fortsette. Denne vekselvirkende skrive- og leseprosessen gjør at andres stemmer vil influere i selve historien og tilbakemeldingene. Tilbakemeldingene, så vel som historien, er en del av FanFiction-diskursen, og FanFiction-diskursen er etablert av tusenvis av stemmer fra forfattere og anmeldere.

Black (2005) har kommet frem til at å skrive historier på nettet er mye mer lystbetont enn å skrive med penn på ark. Det er et flertall av de som skriver og anmelder FanFiction-historier er unge mennesker. FanFiction-samfunnet er stort, og pedagoger bør vite mer om hva som skjer på disse sidene. I flere av FanFiction-historiene jeg har lest, så bruker forfatteren karakterer fra ulike filmer til å ta opp egne problemer, i anmeldelsene av disse historiene kommer ofte andre som har opplevd lignende typer problemer med tips og råd.

Det er mange aspekter ved FanFiction.net som støtter brukerne til å fortsette å skrive. Effektiv og god tilbakemelding, diskusjoner de unge imellom og deling av syn uten ”voksne” som hjelper de unge til å utvikle metakunnskap om deres egen skriveprosess. Man får umiddelbar tilbakemelding positiv og/eller negativ. Tekstkompetansen man utvikler på skolen tar ofte utgangspunkt i pensum, og pensum er sjelden tv-serier, blockbusters, dataspill og/eller tegneserier. Jeg anmelder din fiksjon, du anmelder min,

dette er den gylne regel på FanFiction. Det som gjør at de unge fortsetter å publisere er den stadige kontinuiteten og tilbakemelding, at brukerne rett og slett blir litt hekta.

Men er det plass til MySpace og/eller FanFiction i den norske skole? Burde de unge få lov til å ha disse Internettssidene for seg selv, kan skolen eventuelt integrere deler av fenomenene? I neste del skal jeg se nærmere på bruken av slike typer Internettssider i skolen.

8. Web 2.0 og læring

Hvordan kan deltakerdrevne nettsider som MySpace og FanFiction brukes i læringsaktiviteter?

Unge er den mest aktive brukergruppen av ulike typer medier. Kan skolen bruke FanFiction eller MySpace, eller er de forbeholdt de unge på deres fritid? Kanskje skolen kan la seg inspirere, uten å ta konseptet bort fra ungdommens hverdag? Det er nok naivt å tro av konseptet Web 2.0 automatisk kan overføres til formell læring i skolen. Men jeg tror skolen kan la seg inspirere og bringe deler av ideene inn i skolehverdagen.

Spørsmålet Elise Seip Tønnessen (2007) blant annet spør seg i sin siste bok, er om det fra samfunnets side er mest fruktbart å se samspillet mellom skolekultur og fritidskultur som samarbeid, konflikt eller to læringsaktiviteter som utfyller hverandre. Tradisjonelt har skolen alltid hengt litt etter de endrede kommunikasjonsprosessene (Tønnessen 2007).

Semiotisk makt har alltid vært ujevnt fordelt. Makten har ligget i skriftkulturen, som har fått stor prestisje og legitimitet i utdanningssystemet; spesielt i grunnskolen. I barnehagen har den muntlige uttrykksformen større prestisje. I skolen satses det for fullt i leseopplæring og andre grunnleggende ferdigheter. Meningen med de grunnleggende ferdighetene er at de skal øves i alle fag (Tønnessen 2007).

Det er noe uklart hva elevene skal øves i, i forhold til digital kompetanse. En ting er å lære seg touch-metoden, skjermlesing, søke på Internett, programmer - det vil si å håndtere datamaskinen. Men en annen ting er at vi i dag vet at mediene smelter sammen, pc-en kan utføre flere oppgaver. Elevene trenger å utvikle multimodal tekstkompetanse. Det handler nettopp om kunnskaper som Web 2.0 fordrer, delta i nettsamfunn, mikse musikk, bearbeide bilder, redigere videoer, samt utvikle et kritisk blikk på alle disse uttrykkene (Tønnessen 2007). Forståelse av tekstbegrepet i kunnskapsløftet viser til et tekstsyn i bevegelse. Ifølge kunnskapsløftet innebærer lesing for eksempel at elevene må kunne lese bilder, film, tegninger, grafer, tabeller med mer, Tønnessen spør seg om ikke satsningen på leseopplæringen burde sees i sammenhengen med det mangfoldige tekstuniverset (Tønnessen 2007).

Sider som MySpace og FanFiction kan brukes mer aktivt i læringsaktiviteter. Fordelen med MySpace og FanFiction er at de tilrettelegger for en produsentrolle, noe som kan

være et ideal for skolen. Lankshear og Knobel advarer mot å sette opp digital-literacy som et mål i læreplanen. De advarer mot såkalt ekspert-/innsidekunnskap om hvordan man skal lære barn og unge digital-literacy, fordi det ikke er noe som kan læres i en håndvending. De bruker argumentet at digital-literacy ikke er en "ting", men altså noe man gjør, og derfor noe man ikke kan lære bort. Men de ønsker at pedagoger blant annet skal forske på, temaer rundt setningen: "How kids who grow up digital think and want to learn" (Lankshear & Knobel 2005).

Skolen har som mål i flere fag at elevene skal skrive tekster, kommentere andres tekst og kjenne til ulike typer sjangere. For å stimulere arbeidet mot dette målet kan det være spennende å bruke Internettider som elevene selv kjenner godt til, og som de kanskje synes er mer spennende enn de skolen tilbyr.

Pc-en og andre digitale medier skal brukes i skolesammenheng; det har blitt et nasjonalt festet mål. Men hvordan? Dette er svært mye opp til hver enkel skole og lærerene og elevene som er der. Østerud (2006) med flere gjør rede for eLogg, en virtuell læringsarena og et verktøy for multimodal tekstproduksjon i tidsskriftet Digital Kompetanse nr. 3. I kunnskapsløftet står det skrevet at dagens elever skal kunne beherske, lage og lese multimodale tekster. eLogg er basert på prinsippene bak bloggstrukturen. eLoggen lar elevene selv lage sine egne multimodale og hypertekstuelle og samarbeidende nettsider. Elevene blir oppmuntret til å selv gjøre de semiotiske utvalgene, dermed blir det en form for personlig semiotisk selvpresentasjon. eLogg kan sees på i forhold til Vygotskys teorier om stillasbygging og sosiokulturell læringsteori. Elevene kan selv bestemme vanskelighetsgraden på eLoggens utforming og om siden skal lages sammen med andre i gruppen. eLoggen kan brukes til å kommunisere med andre, man kan for eksempel velge å publisere den på Internet eller skolenettet. Elevene kan selv velge om de vil bruke flest bilder, lyd, og/eller skrift, noe som gjør undervisningen tilpasset til elevenes forutsetninger (Østerud 2006).

Slik jeg forstår det, tar Lankshear og Knobel avstand fra å skille teknologi og kultur. Teknologi forstås i et sosiokulturelt perspektiv i denne konteksten. Det som har vært spennende i denne oppgaven har vært å studere nettopp hvordan brukerne interagerer med teknologien. Dette møte er etter mitt syn et møte som opphever skillet mellom teknologi og kultur. Det jeg har sett av databruk i skolen har hatt fokus på teknologisk kunnskap, og

ikke det sosiokulturelle møte mellom mennesker og digitale medier. Jeg mener skolen bør la seg inspirere av Web 2.0-sider, men ikke ukritisk adoptere dem.

Literacy er et begrep som brukes i sammenheng med de grunnleggende ferdighetene

De fem grunnleggende ferdighetene i Kunnskapsløftet – å kunne uttrykke seg muntlig og skriftlig, lese, regne og bruke digitale verktøy - kan på mange måter sammenlignes med en verktøykasse for kompetanseutvikling, på samme måte som det engelske begrepet literacy, og dermed som "fundamental tools for every form of learning". Den norske satsingen på å utvikle grunnleggende ferdigheter kan ses i sammenheng med FNs Literacy-tiår, der en viktig del av den strategien som blir anbefalt, er å definere mål for literacy på alle nivåer i utdanningssystemet.

(St.meld. nr. 30 (2003/2004))

Denne definisjonen bruker metaforen "verktøykasse" for å beskrive literacy. Literacy-begrepet har fått feste i kunnskapsløftet, men hva slags syn på hva literacy *er*, argumenteres det for? Her blir literacy oversatt til å være fundamentale verktøy for all form for læring. I kapittel 3 gjorde jeg rede for hvordan synet på literacy har svingt. Jeg argumenterer i denne oppgaven for en vid forståelse av digital-literacy, noe som ikke er håndfast og man kan lære i løpet av en skoledag. Literacy handler mer om kunne uttrykke seg muntlig, skriftlig, lese, regne og bruke digitale verktøy. Literacy handler om å forstå og bruke meningsskapende semiotiske ressurser i en sosial og kulturell kontekst. Det handler for eksempel om å kunne navigere og bruke prateforum som nettbby.no, wikipedia, facebook med mer.

Black (2005) sier at på ungdomskolen er et av målene å lære elevene å skrive tekster, fortellinger, hjelpe dem å utvikle plott, lage karakterer og bygge opp en historie. Noe som forundret Black var at dette gjør brukerne av FanFiction hele tiden, og ofte med hell. Men hvorfor tar de ikke med seg dette videre til skolebenken? Ikke bare skrives det tekster, men brukerne av FanFiction kommenterer andres tekster og deltar i ulike FanFiction-samfunn.

Ifølge Black (2005) bygger FanFiction-bruken på Vygotskys stillasbygging-prinsipp. Brukerne tilpasser seg ut i fra sine egne forutsetninger, og gjør det i sitt eget tempo. For eksempel: man leser gjerne ulike FanFiction-historier først, deltar i FanFiction-samfunn, kommenterer andres historie, og kanskje tilslutt skriver man en FanFiction-historie selv. At brukerne selv kan bestemme rekkefølge og tempo, og samtidig å skrive om noe de er

genuint interessert i, kombinert med den umiddelbare tilbakemeldingen, tror jeg er noe av bakgrunnen for suksessen til FanFiction-fenomenet. Denne umiddelbare tilbakemeldningen opplever dagens elever sjelden. Black sammenligner FanFiction-samfunnet med Writer's Workshop, her kan elevene ha elev-elev-diskusjoner og skrive anmeldelser. Dette hjelper elevene til å utvikle metakunnskap om sin egen skriveprosess. Ifølge Black er elevene misfornøyd med engelskundervisningen pga dens manglende sosiale karakter. Elever beskriver gjerne faget som "worst subject". Hvordan kan dette endres på, spør Black seg. Hun understreker at FanFiction ikke skal innføres i læreplanen, eller for enhver pris inkorporeres i livet i klasserommet. Hun er temmelig sikker på at det vil ha negativ utvikling for FanFiction-samfunnet. Men Black sier at vi kan lære av FanFiction-fenomenet, og kanskje trekke på det videre i undervisningen. Her kan dette bidra til utviklingen av samarbeidende aktiviteter, diskusjoner elever i mellom, for å lære at språk, identitet og interesser er knyttet tett opp mot hverandre. Black argumenterer for at pedagoger og lærere må forstå hvor tett teknologi, populærkultur og identitet er knyttet sammen, og relatert til læring, lesing, skriving, og kommunikasjon, det vi ønsker at elevene skal lære i skolen.

Å forstå og å ta hensyn til nettgenerasjonenes utgangspunkt er første skritt i riktig retning ifølge Black (Black 2005). Hva om elevene fikk i oppgave å skrive et dikt, en anmeldelse av en av sine favorittfilmer i engelskundervisningen og hvor oppgaven også innebar at man skulle publisere teksten på FanFiction? Her ville elevene få tilbakemelding fra andre enn faglærere. Jeg tror den prosessen hadde vært lærerik, kanskje litt skummel, men en læringsaktivitet i tråd med Web 2.0-fenomenet og dannelse av både digital-literacy og ens egen identitet – som elevene selv hadde fått stort eierskap til.

Black kommer med eksempler på hvordan deltakerdrevne nettsider kan brukes i læringsaktiviteter. Eksempler på hvordan man kan styrke lese- og skriveferdigheter som er et klart mål med innføringen av kunnskapsløftet. I forbindelse med PISA-undersøkelsene om hvordan det står til med ungdoms lesing i OECD-landene er leseferdighet blitt definert som evnen til "å forstå, bruke og reflektere over tekster". En slik ferdighet kan ikke øves opp bare ved å øve bokstaver og skrift. Det utfordrer også evnen til å se skriften i sammenheng med situasjonen og de omgivelsene den brukes i. De nye semiotiske ressursene får både sosiale og teknologiske konsekvenser – og det bør kanskje skolen forholde seg til? (Tønnessen 2007).

Elever bruker først og fremst pc-en til å skrive oppgaver og søke på Internett, spesielt i forbindelse med prosjektarbeid. Det er sjelden pc-ene blir brukt til kompliserte utforskende eller problemløsende læringsaktiviteter. Det viser seg at unge bruker pc og andre digitale medier til læringsaktiviteter, men det er først og fremst hjemme. For eksempel forteller Per at han lærer å spille tromme ved hjelp av noteprogram på pc-en. Elevene knytter ikke denne type læringsprosess til skolelæring. Skolen har en forsiktig strategi med hensyn til bruk av pc-en og andre digitale medier, læringen her blir fragmentert og tilfeldig distribuert (Tønnessen 2007).

9. Konklusjon

Jeg har i denne oppgaven sett på hvordan identitet og digital-literacy iscenesettes og konstrueres på MySpace og FanFiction. For å eksemplifisere dette har jeg brukt metaforene:

- ”Mitt tekstpalass”
- ”Flerstemmige FanFiction”

Disse metaforene var valgt på bakgrunn av rammene for oppgaven, sosialkonstruksjonisme og diskursteoretisk syn på identitet og digital-literacy. Videre har jeg sett på hvordan deltakerdrevne-sider kan brukes i læringsaktiviteter. Første problemstilling lyder slik:

Hvordan iscenesettes og konstrueres identitet og digital-literacy gjennom tekstpraksis på MySpace.com og FanFiction.net?

På MySpace og FanFiction iscenesettes og konstrueres identitet og digital-literacy gjennom semiotiske uttrykk som skrift, dekor, animasjon, lyd og farger. Fellesbetegnelsen for disse uttrykkene er tekst.

På MySpace skriver brukerne blogger. De bloggene jeg har sett, inneholder gjerne temaer som ungdom ofte er opptatt av. Som for eksempel vennskap, kjærlighet, forhold til foreldre, populærkulturelle referanser som film, tegneserier, bøker, musikk og tv-serier. Jeg mener å ha sett at bloggene kan sees på som et uttrykk for iscenesettelse og konstruksjon av identitet. Bloggene handler om å vise til sin krets og resten av verden hvem man *er*, og hva man står for. Brukerne definerer ofte seg selv innenfor et *vist* smaksfelt, hvor de får posisjonert seg, gjennom reflektiv bruk. Denne bruken kan også knyttes sammen med begrepet digital-literacy. Digital-literacy i denne konteksten forstås som digital og sosial meningsproduksjon. Det handler om å kunne være en teknisk bruker og likeså viktig en sosial, kulturell bruker av bloggkulturen på MySpace.

På MySpace er det spesielt de populærkulturelle referansene brukerne eksponerer som kommer til syne. De er godt tilpasset MySpace-kretsen og -diskursen vedkommende sogner til. De eksemplene jeg viste til var bilder av artister og bilder fra filmer. Denne

måten å innrede sin MySpace-side på viser at brukeren har tilpasset seg diskursen, hun har tilpasset seg gjennom å bruke den semiotiske ressursen bilder gir. MySpace gir brukerne ca. et dusin ulike ”drakter” til disposisjon, det vil si et brukergrensesnitt med tilhørende typografi, symboler, farger og dekor.

Jeg vil si at MySpace er det nye årtusenets bilde på ungdomsidentitet. MySpace er den nye klesdrakten: Før var det hanekammen eller v-genserene som satte deg i bås, i dag er det hvordan du lager din personlige MySpace-side. MySpace er et eksempel på at identitet i vår tid er språklig, sosialt og kulturelt konstruert. Man innreder også FanFiction-historien, ikke som en hjemmeside, hvor man bruker ulike modi, men man innreder sin egen historie.

Når brukerne skriver inn historier på FanFiction.net gjøres det ofte ut i fra egeninteresse og derfor handler historiene ofte like så mye om en selv, som om filmen eller tv-serien den er basert på. Historiene blir ofte uttrykk for identitet, og digital-literacy. Fordi det handler om å bruke seg selv, og vise seg selv frem og kunne mestre den sosiale og kulturelle brukerkulturen.

Meldingsfunksjonene på FanFiction kan brukes som eksempel på at andres stemmer er med på å danne og influere på hvordan FanFictionteksten utvikles. FanFictionforfatterne forandrer og skriver ut i fra den type tilbakemeldinger de får. Tilbakemeldinger som kan lyde slik: ”skriv mer, jeg kan ikke vente lenger” eller ”kan du ikke skrive mer om Meredith og Mark”, vil jeg anta har en påvirkningskraft på om forfatteren videreutvikler teksten sin. Tilbakemeldinger som dette er viktig i lese- og skriveprosessen. Brukerne av FanFiction skriver videre etter oppmuntring og tilbakemelding fra andre brukere.

Mitt inntrykk etter å ha lest flere FanFiction-historier basert på utsagnet: Pick Me. Choose Me. Love Me. skrevet av unge jenter, er at de lever seg inn i serien, og tar opp i seg hvordan det er å leve og jobbe på dette sykehuset som turnuslege (Meredith, hovedkarakteren) som forelsker seg i den gifte sjefskirurgen. Det er tydelig at de unge jentene bruker seg selv når de skriver om Meredith. De drømmer seg bort og lar rollefiguren opptre i tråd med sine egne drømmer, basert på sin egen hverdag og sitt eget liv.

Slik jeg forstår Lankshear og Knobels definisjon, er ikke literacy noe man har eller ikke har, men noe man gjør. Det handler om å kunne ta i bruk digitale teknologier (her i mitt

eksempel, Internett), og å kunne organisere, evaluere og kommunisere, og igjen kunne bruke den informasjonen man møter. Definisjonen omfavner bredden og vektlegger det sosiokulturelle aspektet ved teknologibruk. Og jeg mener at dette er et viktig utgangspunkt når man skal studere unges Internettbruk. Man behøver ikke måle nyttigheten og læringspotensialet, men beskrive og forstå hva er det de egentlig gjør på sidene (Lankshear & Knobel 2005).

Jeg finner det vanskelig i denne kontekst å skille mellom hva som er identitet og hva som er digital-literacy fordi på Web 2.0-sider som MySpace og FanFiction, henger disse to områdene nøye sammen. Det er sjelden tilfeldig hvilke bilder brukerne velger å legge ut på MySpace, eller hvem man aksepterer som venn. Valgene du tar på MySpace og FanFiction henger sammen med hvem man er, og hvem man ønsker å fremstå som.

Problemstilling nummer 2 lyder slik:

Hvordan kan deltakerdrevne nettsider som MySpace og FanFiction brukes i læringsaktiviteter?

Jeg mener at Web 2.0-sider kan brukes i læringsaktiviteter, men jeg tror ikke man skal blindt adoptere konseptet direkte. Læringsverktøy som eLogg representerer kan være en start. Men jeg tror det er viktig å bruke digitale medier på en ny måte enn tidligere tiders bruk.

Ved å bruke Web 2.0 mer aktivt i læringsaktiviteter vil man kunne være med på å fremme de fem grunnleggende ferdighetene. Hvordan ville for eksempel MySpace-siden til Henrik Ibsen sett ut? Eller Facebook-siden til den franske revolusjonen? Man behøver ikke å ta bort MySpace-moroa de unge har på fritiden, selv om man bare låner den litt? Jeg hadde frydet meg om jeg kunne lage Beatles sin Facebook-side i musikktimen da jeg gikk i 7-klasse. Her ville jeg fått synliggjort meg selv, mine interesser, få kunnskap gjennom et rikt repertoar av tekster og andre uttrykksmåter.

Elevene kunne hatt et FanFiction-prosjekt hvor de kunne skrevet FanFiction-historier basert på egeninteresse, og lagt det ut på nett, hvor medelever i tillegg til faglærer kan gi respons. Hva med å la elevene skrive en FanFiction-historie med inspirasjon fra populære tv-serier som The Wire eller Grey's Anatomy? Kanskje elevene vil få et annet "eierskap" til skolearbeidet hvis man spiller på lag med deres interesser? På denne måten vil man

kunne integrere Web 2.0-sider i undervisningen, men ikke på Web 2.0 sine premisser, men for den enkelte elevs og lærers interesser. Jeg tror det vil være en sentral oppgave for læreren å la elevene få mulighet til å bringe egen kultur inn i læringsaktivitetene. Gjennom eksempelvis å planlegge et MySpace-prosjekt i musikkundervisningen eller et FanFiction-prosjekt i engelsk – å spille på lag med elevenes interesser – gjennom å integrere de ulike ferdighetene sammen.

Digital-literacy på MySpace kommer til uttrykk gjennom den sosiokulturelle forståelsen av MySpace-diskursen. Brukerne har satt seg inn i diskursen, og bruker seg selv til å kommunisere, tilpasse, organisere og evaluere. Dette skjer fordi de behersker diskursen. Det samme gjelder for FanFiction. Det er strenge regler, følger du dem ikke, blir du upopulær eller ignorert. For i bunn og grunn dreier det seg om å bruke å lage en sammensatt tekst, for å deretter å vise deg selv frem, gjennom utallige tekstuttrykk. Du skaper mening og får vist deg selv frem, det er etter min oppfatning digital-literacy på MySpace og FanFiction.

Det jeg har kommet frem til er: For å kunne utnytte de mulighetene som ligger til grunn på MySpace og FanFiction vil det være en fordel å ta i bruk digital-literacy, for å oppnå en form for optimal teknisk-, sosial-, individuell- og kulturellbruk. Her kommer også iscenesettelse og konstruksjon av identitet på disse sidene inn.

Gjennom oppgaven har jeg vist til eksempler som viser hvordan unge bruker de to sidene, og hvordan sidene blir et prosjekt hvor identitet og læring spiller en viktig rolle. Det digitale møterom har tatt over kioskens møteplass. Dagens unge henger på Internett, og mindre på gatehjørnet. Pedagoger skal nok ikke henge for mye ut på elevenes ”rom” – men når ungdommen har valgt å flytte ”rommet” ut til verdensveven kan de ikke annet enn å forvente at vi snoker, lærer, og kanskje en gang tar med noen funn inn i klasserommet.

Gjennom denne oppgaven har vi sett nærmere på noen få eksempler på hvordan Web 2.0-sider som MySpace og FanFiction viser seg som uttrykk på flere plan i unges menneskers liv. Jeg har også sett på om slike typer sider kan knyttes til læringsaktiviteter. Jeg tror det er viktig å forske på disse temaene. For pedagoger og andre som er interesserte i unges læring og sosialisering må vi vite hva som skjer, og ikke lukke øynene for elevers nyvunne literacies fordi vi ikke *selv* skjønner hva det handler om. Ei heller riste på hodet

av ungdom og deres romantisering over MySpaces og FanFictions betydning. Fordi: De mener alvor - ramme alvor.

10. Referanser

- Berge, K. L. i Maagerø, E. (red.) (1998). *Å skape mening med språk: en samling artikler*. Oslo: Landslaget for norskundervisning Cappelen akademisk forlag.
- Black, R.W. (2005). Online FanFiction: What technology and popular culture can teach us about literacy instruction. New Horizons for Learning. Hentet 30. januar 2007 fra: <http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/black.htm>
- Blumer, H. (1971). i Marthinsen, E. (1996). Sporene av det moderne i sosialt arbeid. Hentet 19. mars 2008 fra: <http://www.svt.ntnu.no/ish/edgar.marthinsen/FOREDRAGnordisk%2096.htm>
- Boyd, D. (2005). Broken Metaphors: Blogging as Liminal Practice. Media Ecology Conference. Berkeley: University of California. Hentet 10. oktober 2006 fra: <http://www.danah.org/papers/MEABrokenMetaphors.pdf>
- Buckingham, D. (2003). *Media education: literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.
- Buckingham, D. (2000). *After the death of the childhood – growing up in the age of electronic media*. Cambridge: Polity Press.
- Burr, V. (1995). I Winther Jørgensen, M. og Phillips, L. (1999). *Diskursanalyse som teori og metode*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag: Samfundslitteratur.
- Casablanca (1942). Michael Curtiz.
- Coppola, S. (2003). Lost In Translation.
- Dagens Næringsliv, Magasinet. (2006, 23.-24. september).
- Davies, B. & Harre, R. (1990). Positioning: The Discursive Production of Selves. Hentet 29. januar 2007 fra: <http://www.massey.ac.nz/~alock/position/position>
- Ephron, Nora (1989): You've Got Mail.
- Drotner, K. i Skovmand, M. (1992) (ed.) Modernity and media panics. Media cultures: Reappraising transnational media. London: Routledge.

-
- Erikson, E., H., i Krange, O., & Øia, T. (2005). *Den nye moderniteten: ungdom, individualisering, identitet og mening*. .s. 58. Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Frønes, I. (1998). *Digital Barndom*. Oslo: Ad notam Gyldendal.
- Gergen, K. & M. (2004). *Social construction: entering the dialogue*. Chagrin Falls, Ohio: Taos Institute Publications.
- Giddens, A. (1991). *Modernitet och självidentitet. Självet och samhället I den senmoderne epoken*. Göteborg: Daidalos.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation Of Self In Everyday Life*. Garden City, New York: Doubleday.
- Herring, S. C., Scheidt, L. A., Bonus, S., Wright, E. (2004). Bridging the Gap: A Genre Analysis of Weblogs. School of Library and Information Science. Indiana University: Blomington. Hentet 6.mai 2008 fra:
<http://www.blogninja.com/DDGDD04.doc>
- Hoem, J. (2002). *Informasjonsdesign: Digitale medier*. Bergen: infodesign.no.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (1998). The Poachers and the Stormtroopers. Cultural Convergence in the Digital Age. Hentet 14. mai 2006 fra:
<http://www.rebeccasresearch.com/research.html>
- Krange, O., & Øia, T. (2005). *Den nye moderniteten: ungdom, individualisering, identitet og mening*. Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Kvale, S. (1997). *Den kvalitative forskningsintervjuen*. Lund: Studentlitteratur.
- Langenhove, L. V. & Harre, R. (1999). *Positioning theory: moral contexts of intentional action*. Oxford: Blackwell.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.

-
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2005). Digital Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy, Research Considerations for Education. Hentet 1. januar 2007 fra: <http://www.geocities.com/c.lankshear/work.html>
- Lemke, J. L. (1998). *Metamedia Literacy. Transforming Meanings and Media*. i Kieffer, R.D. (ed) Reinking, I. D., Mckenna, M., Laboo, L.D. *Handbook of literacy and Technology. Transformations in a Post-Typographic World*. Mahwah. N.J.: Lawrance Erlbaum Ass.
- Lippe, V. D., B. (red.) (2004). *Medier, politikk og samfunn*. Oslo: Cappelen akademisk.
- Mangold, J. (2005). Walk the Line.
- Marthinsen, E. (1996). Sporene av det moderne i sosialt arbeid. Hentet 19. mars 2008 fra: <http://www.svt.ntnu.no/ish/edgar.marthinsen/FOREDRAGnordisk%2096.htm>
- Murdoch, R. (2006, 23.-24. september). Kulturevolusjonen. Dagens Næringsliv, Magasinet, s. 35.
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Hentet 3. mai 2008 fra: <http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Rhimes, S. (2005). Grey's Anatomy.
- Potter, J. & Wetherell, M.(1987). *Discourse And Social Psychology. Beyond Attitudes And Behaviour*. London: Sage Publications.
- Postman, N. (1987). *Vi morer oss til døde: den offentlige samtale i underholdningsindustriens tidsalder*. Oslo: Gyldendal.
- Scorsese, M. (2005). No Direction Home: Bob Dylan.
- Silverstone, S. i Buckingham, D. (2003). *Media education: literacy, learning and contemporary culture*. Cambridge: Polity Press.
- Stam, R. (1989). *Subversive pleasures: Bakhtin, cultural criticism, and film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

-
- St.meld. nr. 30 (2003/2004): Kultur for læring. Oslo: Kunnskapsdepartementet. Hentet 25. mai 2008 fra: <http://www.regjeringen.no/Rpub/STM/20032004/030/PDFS/STM200320040030000DDDPDFS.pdf>
- Storsul, T., Arnseth, H. C., Bucher, T., Enli, G., Hontvedt, M., Kløvstad, V., Maasø, A. (2008). Nye Nettfenomener. Staten og Delekulturen. Institutt for medier og kommunikasjon. Forsknings- og kompetansenettverket for IT i utdanning (ITU). Hentet 21. mai 2008 fra: <http://itu.no/Nyheter/1211283696.92>
- Svennevig, J. (2001). *Språklig samhandling: innføring i kommunikasjonsteori og diskursanalyse*. Oslo: Cappelen akademisk forlag, Landslaget for norskundervisning.
- The national conference on media literacy (1992). Hentet 4. oktober 2007 fra: <http://www.itu.no/Nyheter/1138020146.56>
- Tyner, K. (1998). *Literacy in a digital world: teaching and learning in the age of information*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Ass.
- Tønnessen, E. S. (2007). *Generasjon.com: mediekultur blant barn og unge*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Tønnesson, J. L. (red.) (2002). *Den flerstemmige sakprosaen*. Bergen: Fagbokforlaget, Landslaget For Norskundervisning.
- Walker, J. (2003). *Fiction and interaction: how clicking a mouse can make you part of a fictional world*. Bergen: Department of Humanistic Informatics, University of Bergen.
- Wetherell, M., Taylor, S., Yates, S. J. (ed.) (2001): *Discourse theory and practice: a reader*. London: Sage.
- Wikipedia (2008). Kudos. Hentet 25. mai 2008 fra: <http://no.wikipedia.org/wiki/Kudos>
- Winther Jørgensen, M. og Phillips, L. (1999). *Diskursanalyse som teori og metode*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag: Samfundslitteratur.

Ziehe, T. (1993). *Kulturanalyser: ungdom, utbildning, modernitet*. Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion.

Østerud, S. (2004). *Utdanning for informasjonssamfunnet: den tredje vei*. Oslo: Univerisitetsforlaget.

Østerud, S., Schwebs, T., Nielsen, L. M., & Sandvik, M. (2006). eLogg – et læringsmiljø for sammensatte tekster. *Digital kompetanse* (3), s. 215. Oslo: Universitetsforlaget.

11. Vedlegg

Hei, i forbindelse med min masteroppgave (Literacies og identitet på MySpace og FanFiction) trenger jeg din hjelp. Jeg skulle gjerne ha brukt tre-fire printscreen fra din MySpace-side. Og i den forbindelse trenger jeg godkjenning av deg på forhånd. Oppgaven skal ikke kommersielt publiseres, og dine personlige opplysninger vil bli anonymisert. Kan du godkjenne at jeg bruker de utvalgte sidene som ligger vedlagt? Hvis ikke, er det selvfølgelig ok! God helg!

Ragna Aarum

Svar 1:

Jeg godkjenner herved at du kan bruke de vedlagte sidene til din masteroppgave.

God helg på deg òg!

Martin

Svar 2:

Jeg godkjenner herved bruken av de utvalgte sidene fra min Myspace-profil i Ragna Aarum's masteroppgave.

Med vennlig hilsen

Julie Sandberg Pedersen